Книга Хаоса

Designers: Lester Smith and Wolfgang Baur
Editor: Michele Carter
Project Coordinator: Dori Jean Hein
Box Cover Artist: Robh Ruppel
Conceptual and Cover Artist: Dana Knutson
Interior Art: DiTerlizzi
Poster Cartography: Rob Lazzaretti, Dana Knutson
Interior Cartography: Robin Raab
Graphics Coordinator: Sarah Feggestad
Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Proofreading: Bill Slavicsek, Janis Wellsm, Skip Williams, David Wise
Design Review: David "Zeb" Cook
Перевод: Ника Бельская

Ксаос, Оксса, Асокс..Хаос

Прекрасно это! Хаос смутен слишком, чтобы
вселенная заметила часть большую его.
-Фактол Каран, Хаот

Вселенная поразительно велика, и это известно каждому, за исключением глупейших из праймов. Но одно дело сказать, что она велика, а другое - осознать все её величие.
Планары вырастают с ощущением этой необъятности. С другой стороны праймы просто не могут осознать этого. Некоторых из них можно убедить в том, что их собственный праймовый мир велик, учитывая все его этническое и культурное разнообразие. И еще меньшее количество людей - в основном к их числу относятся ученые и мудрецы - могут смириться с мыслью о бесконечных пределах Основного Материального Плана, с его бесконечным количеством миров, размеры каждого из которых не уступают размерам их собственного мира.
Но Невеждам практически никогда не удается понять то, что известно каждому планару: Основной Материальный План является всего лишь одним из множества планов. Конечно же, праймы слышали об Астрале, Эфире, Внутренних и Внешних Планах, но, кажется, будто они считают эти места некими пределами вселенной, пригодными исключительно для хранения для них всяческого магического мусора. Для них центром вселенной является Основной Материальный План, и все остальное вращается вокруг него.
В действительности Прайм является всего одним из 38 планов существования. Понимание этого у планаров в крови и, отправляясь в путешествия, они ожидают увидеть истинные чудеса, тогда как праймы гордо шествуют по

планам, считая себя владыками мира, но при этом постоянно оглядываясь вокруг с широко открытыми глазами.
Именно этот идиотизм стал причиной того, что многие глупцы оказались в книге мертвых.

Планы Хаоса описывают пять из этих бесконечных планов: Бездну, Арборею, Лимбо, Пандемониум и Асгард. Но при этом не забудьте о том, что каждый из них не меньше всего Основного Материального Плана, в результате чего описывать их достаточно сложно. Понятно, что каждый квадратный дюйм этих планов невозможно нанести на карту - как нельзя упомянуть и все королевства и города. Вместо этого, последующая информация была подобрана так, чтобы читатель мог понять уникальную природу каждого из этих планов. Конечно же, здесь описаны конкретные места и персоналии, как, впрочем, и особые правила для этих планов (например, правила для сводящего с ума воздействия Пандемониума). Но даже эти вещи предназначены только для того, чтобы раскрыть характер планов, к которым они принадлежат, индивидуальную природу каждого из них.
Мастер, работающий с Планскейпом, должен помнить об одном. Приключения на планах не должны вращаться вокруг монументальных ландшафтов и странных мест. Они должны концентрироваться на атмосфере и настроении, на странных людях в еще более странных землях. Приведенная здесь информация даст Мастеру начальную точку, с которой он может начинать, форму, которую он может изменять и расширять, материалы, предназначенные для этого, и примеры возможностей, которые открывают перед ним планы. Но помните о том, что вселенная велика, потому у Мастера всегда остается простор для фантазии.
Существует множество способов потеряться на Великом Кольце, но нигде пути странников не будут более запутанными, чем на Планах Хаоса. От высот Олимпа до дымящихся глубин Бездны правит Хаос. Слушайте внимательно, и вам откроется истина.
В этот набор входит четыре книги и пять карт. Книга Хаоса предназначена для Мастера и описывает пять планов Хаоса с точки зрения проведения на них приключений. Руководство Путешественника могут прочитать как Мастер, так и игроки: там приведена информация, которая может пригодиться страннику, собравшемуся на один из этих планов. Приключения Хаоса предоставляют Мастеру набор набросков приключений для каждого из Планов Хаоса, в результате чего эта книга не предназначена для игроков. И, наконец, остается Книга Монстров и карты различных планов. Карты могут быть продемонстрированы игрокам, но Мастер, скорее всего, захочет сохранить данные о монстрах в тайне, во всяком случае, пока игроки не столкнутся с ними.

Природа Хаоса

Нет ничего удивительного в том, что среди Внешних Планов на Хаотичной стороне Великого Кольца странников ожидает больше всего приключений. В конце концов, в королевствах Закона все гораздо более незыблемо и привычно, да и к тому же силы обычно узнают о каждом, кто путешествует через их королевства, и у них есть представители и другие агенты на местах, которые хорошо знают, как разбираться с подобными незваными гостями. В результате

этого путешественникам достаточно сложно найти нужные им щели в упорядоченной жизни этих мест (хотя и возможно).
С другой стороны, силы на Хаотичной стороне обычно не столь бдительны. Но даже если им и приходит в голову отнестись к чему-то более внимательно, то ничто не может заставить их выступить единым фронтом. Хаотичная природа их взаимоотношений с соседними силами усложняет действия их агентов, особенно за пределами их собственных королевств. В результате этого путешественники могут входить и выходить с планов Хаоса достаточно свободно.
Тем не менее, это не значит, что здесь невозможно равновесие. Это просто не количественное равновесие. Представьте на минутку Кровавую Войну Нижних Планов. Очевидно, что хаотичных танар'ри гораздо больше, чем законопослушных баатезу. Но танар'ри не могут задавить баатезу количеством из-за своей хаотичности. Так же следует рассматривать и раскованную природу Хаоса, которая может гарантировать только то, что большая часть отправившихся сюда в поисках приключений странников, станет жертвой здешних опасностей; немногим из них удастся добиться здесь славы или власти. В конце концов, все во вселенной сбалансировано.
К сожалению, немногие способны осознать это. Они смотрят на план Хаоса и думают: "Да, это суровое и беспорядочное место и целая куча глупцов уже погибла здесь. Но здесь еще не видели меня, и я собираюсь забрать себе все здешние богатства".
Это просто разновидность мечты, которая и побуждает людей отправляться на поиски приключений.

Секты Хаоса

Мусорщик ли я? Ах, да. Конечно же.
-Ленора, член секты Измененных

Многие Скованные были бы весьма удивлены, если бы узнали, что не все обитатели Великого Кольца принадлежат к их фракциям. Более того, существует множество поселений, жители которых вообще не слышали о Сигиле. А еще есть люди, которые слышали о Сигиле, но считают это место обычным сумасшедшим домом, который не играет какой-либо значительной роли в их простой жизни. У них есть свои собственные дела, и, соответственно, свой собственный взгляд на вещи.
Иногда эти особые взгляды разделяет такое количество людей, что они образуют фракцию, во всяком случае, в местных масштабах. Их называют сектами. От фракций их можно отличить без особых проблем: фракции являются группировками с определенными взглядами на вселенную, центры которых находятся в Сигиле, тогда как секты не обладают штаб-квартирами в Городе Дверей.
Руководство Путешественника описывает несколько сект Хаоса, которые получили достаточно большое распространение. Если Мастер согласен с этим, то игроки могут создать себе персонажей, принадлежащих к одной из этих сект, как и в случае с фракциями, описанными в Сеттинге Планскейпа.

Порталы, врата, пути и многое другое

Следует сказать несколько слов и о точках перехода на планы Хаоса, из связи между собой и переходах между слоями.
Странники должны заметить, что на Внешних Землях всегда есть город, расположенный рядом с вратами, ведущими на один из планов Великой Дороги. Это объясняется самой природой Внешних Земель. Врата могут именоваться арками, утробами или как-либо еще в зависимости от того, как их назовут местные жители. Но независимо от их названия они встречаются только внутри города.
Это одновременно и благословение и проклятье для города. С одной стороны, подобный портал способствует развитию бизнеса, так как через эту планарную дорогу постоянно проходят все новые и новые странники. С другой стороны, он делает город основной целью возможного вторжения с другой стороны и постепенно извращает саму природу этого города. В конце концов, город вообще покидает Внешние Земли, превращаясь в часть плана, на который вел его портал. После этого врата переходят в другой город Внешних Земель, и все начинается сначала.
Когда странник проходит через врата на Хаотичную сторону Великого Кольца, ему вряд ли удастся найти город на другой стороне. Он может обнаружить там пару домов, но очень часто там вообще не окажется жизни. То же самое относится и к порталам из Сигила, вратам, между различными планами Хаоса, дорогам через барьеры, разделяющим их слои, и каналам, которые выполняют одну из этих функций. Никто не захочет жить рядом с чем-то подобным, если, конечно же, эти переходы не будут односторонними или хорошо скрытыми. Это объясняется тем, что странник никогда не знает, кто или что может выйти из портала. Глупцы, строящие свои дома возле подобных врат, просто напрашиваются на то, чтобы кто-то вторгся в их дома, разграбил их и сжег, а затем угнал их обитателей в рабство, предварительно надев на них цепи. Только очень, очень сильные существа могут использовать находящиеся поблизости порталы в собственных целях; да и то они обычно применяют маленькие, неизвестные и лежащие вдали от обычных путей врата.

Стикс и Океанус

Реки Стикс и Океанус служат дорогами между некоторыми из Внешних Планов, хотя касается это в основном тех бойцов, у которых есть время для путешествия по воде и которые готовы справляться с тамошними опасностями. Стикс катит свои воды среди Нижних Планов; Океанус плавно течет на Верхних. Обе реки коротко описаны в *Сеттинге Планскейпа*, но следует помнить о том, что их природа несколько изменяется в зависимости от плана. Это отражается в описаниях планов, приведенных в этой книге, а так же упоминается и в Руководстве Путешественника. Странникам следует обратить внимание на эти изменения.

Река Стикс

Река Стикс представляет собой постоянный путь, ведущий через Нижние Планы от полей битв Ахерона через Баатор, Геенну, Серую Пустошь, Карцери и Бездну на Пандемониум. Она функционирует практически так же, как и Мировой

Ясень Иггдрасиль, выполняя функцию исполинской дороги, связывающей все эти планы. Несмотря на некоторые предположения, Стикс не достигает Астрального Плана, хотя порталы, расположенные на берегах этой реки, позволяют лодочнику этой темной реки достичь Астральных Берегов.
Стикс находится в вечном движении, медленно протекая по верхним слоям каждого из семи Нижних Планов. Пятый слой Баатора, мир замерзшего океана, Стигия, связан со Стиксом, как, впрочем, и несколько более глубоких слоев Бездны. Кажется, будто у Стикса нет ни начала, ни конца, и при этом он не протекает вдоль всего Великого Кольца. Лодочники способны попасть из Ахерона в Бездну в течение всего нескольких часов, минуя лежащие между ними планы. Вся путаница в том, что истинная длина Стикса до сих пор не была измерена. Возможно, это просто невыполнимая задача, так как это бесконечная река, текущая через несколько бесконечных планов. Лучше не задумываться над этим, иначе можно сойти с ума.
Глупцы, которые прикасаются или пьют воду Стикса, забывают всю свою прошлую жизнь, включая заклинания и мировозрение. В этот момент делается спас-бросок против заклинаний, и в случае успеха странник забывает всего пять минут своей жизни, предшествующих прикосновению к Стиксу, но не больше.
Любое существо, погружающееся в реку, может утонуть в её быстрых водах. Половина существ и лодок, погружающихся в воды Стикса, затягивается на другой план до того, как им удается достичь берега. Существует 20% вероятность того, что лодка перевернется (для маленьких суденышек; для больших лодок эта вероятность уменьшается до 10%). Считается, что подобные неприятности происходят по воле марраэнолотов, прирожденных лодочников планов, которые не хотят, чтобы кто-то угрожал их монополии не водные перевозки.
Праймы, плывущие в лодке, идущие по воде или летящие над Стиксом, вполне могут привлечь внимание 5d6 гидролотов или 3d4 баатезу-амнизу (последних можно встретить только в Бааторе). Чтобы избежать этого, большая часть странников полагается на юголотов.
Марраэнолоты могут доставить странников в любую точку Стикса, а так же на Астральный, Эфирный или Основной Материальный Планы. Время путешествия варьируется от 1 до 20 часов, и силы Стикса не вмешиваются в их ход.

Река Океанус

Река Океанус связывает планы Элизиум, Земли Зверей и Арборею практически так же, как Стикс связывает Нижние Планы. Подобно Стиксу Океанус много раз скрывается под землей, а затем вновь появляется на различных слоях этих планов. Кажется, будто он начинается на Талазии, третьем уровне Элизиума, течет через второй и первый слои этого плана, затем пересекает самые верхние слои Земель Зверей, потом приближается к Олимпу, а затем заканчивается на Оссе, втором слое Арбореи.
Океанус является более природной рекой, чем Стикс, и он не наносит вреда тем, кто пытается напиться из него. Он обладает всеми обычными опасностями большой реки и не славится сверхъестественными лодочниками, подобными марраэнолотам Стикса.
Так же ходят слухи о том, что королевство Селуны в Асгарде так же соединяется с Рекой Океаном, хотя эта связь все еще достаточно ненадежна.

Гора Олимп и Иггдрасиль

Подобно Рекам Океанусу и Стиксу, Гор Олимп и Мировой Ясень Иггдрасиль являются планарными дорогами, которые соприкасаются с несколькими Внешними Планами. Тем не менее, в отличие от водных путей, Олимп и Иггдрасиль очень близко связаны с двумя отдельными пантеонами - Греческим и Северным. Более подробно они будут описаны в разделах, посвященных этим силам, так что читай внимательнее, брат! (Смотрите страницы 45 и 104).

Магическое Воздействие

Каждый из Внешних Планов оказывает собственное влияние на использовании магии.
Очень часто для того, чтобы справиться с этим воздействием и продолжать помогать отряду, волшебнику приходится заплатить собственной кровью. Но эти изменения могут так же пролить свет на некоторые законы магии.
Хотя в *Сеттинге Планскейпа* описаны основные правила изменения магии на различных планах, в этой книге они описаны гораздо более подробно, что, безусловно, помогает передать особенную природу каждого из планов. Хотя предполагается, что Мастер по возможности будет использовать эти дополнительные правила, не будет большого греха, если они окажутся забыты или чуть изменены в разгаре игры. В конце концов, это Планы Хаоса, и здесь может произойти все, включая и моментальное изменение магии. Быстрая и интересная игра так же важна, как настроение и атмосфера. (С другой стороны Мастер всегда может добавлять и другие варианты воздействия плана на магию, если они отвечают его уникальной природе, если, конечно же, игроки окончательно не запутаются в них).

Псевдоэлементалы

Следует упомянуть об одном из аспектов наложения заклинаний на Внешних Планах. Это касается использования заклинательных ключей для вызова псевдоэлементалов.
В описании заклинательных ключей в *Сеттинге Планскейпа* упоминается о том, что хотя элементалов нельзя призвать с Внутренних Планов на Внешние, определенные ключи могут сконцентрировать элементальные компоненты Внешних Планов возле заклинателя, что приведет к появлению псевдоэлементала. Этих псевдоэлементалов от обычных элементалов отличает то, что их внутренняя природа зависит от плана, на котором они были призваны. Как только сила заклинания иссякает, псевдоэлементал рассеивается, а его физическая оболочка и дух вновь сливаются с планом.
Таким образом, вызов псевдоэлементала на Внешних Планах может быть исключительно опасным. С одной стороны, если в момент появления псевдоэлементала, заклинатель будет чем-то отвлечен, то вероятность того, что существо останется рядом с ним и атакует мага равняется 100%. Из-за того, что псевдоэлементал не приходит с Внутренних Планов, у него нет никакого желания возвращаться туда (и потому не существует обычной 25% вероятности того, что он сразу же исчезнет).

Кроме того, псевдоэлементалов очень сложно контролировать. Обычная 5% вероятность того, что в течение каждого нового раунда элементал сможет вырваться из-под власти заклинателя, увеличивается на 5% за каждую ступень, на которую мировоззрение псевдоэлементала отличается от мировоззрения мага. (К примеру, законно-добрый волшебник столкнется с 30% вероятностью того, что псевдоэлементал вырвется из-под его власти, если он вызовет его в Бездне). Хаотичные псевдоэлементалы являются особенно опасными, так как их хаотичная природа только способствует их разрушительной активности. Единственной позитивной стороной обладающих свободной волей псевдоэлементалов является то, что добрый псевдоэлементал будет чуть менее настроен убивать всех, кто находится вокруг него - сосредоточившись больше на разрушении зданий и других построек - чем злой.

Обитатели Планов

В *Сеттинге Планскейпа* и данном сеттинге приведено брошюрное описание монстров и других существ, обитающих на Внешних Планах. В некоторых случаях описания существ, приведенные в более ранних публикациях, будут дополнены в соответствии с более полными знаниями о Внешних Планах, полученными благодаря *Сеттингу Планскейпа*. Другие существа являются абсолютно новыми, и ранее не были известны праймам. Тем не менее, другие существа могут быть упомянуты в различных книгах или взяты из них. Перед Мастером, выбирающим существ, которые будут противостоять отряду, открывается множество возможных вариантов. Приключения, описанные в этом сеттинге, в основном связаны с существами, упомянутыми здесь и в *Сеттинге Планскейпа*, в результате чего Мастер вполне может взять и других обитателей вселенной, чтобы расширить и дополнить их.
Вдобавок к силам из *Легенд и Сказаний* (ЛС) и *Мифологии Монстров* (ММ), в этой книге упоминаются хаотичные силы из сеттинга Забытых Королевств. Эти силы помечены символом (ЗК).

Странствующие Силы

В большинстве своем все существа, родиной которых являются Внешние Планы, отождествляют себя с одним из этих миров. Это значит, что они описаны в разделе, посвященном соответствующему плану. Конечно же, это не означает того, что они странствуют по соседним планам. Но если страннику придется задуматься над тем, где может быть то или иное существо в данный момент, то в большинстве случаев он решит поискать его на родном плане и окажется прав. Это особенно хорошо видно на примере сил, так как большая их часть живет в королевствах, расположенных на одном плане. Даже Локи и Фенмарель Местарин, две силы, обладающие двумя королевствами на двух различных планах, обязательно будут находиться в одном из этих мест, но уж никак не где-то еще.
Тем не менее, не каждая сила обладает подобным постоянным местом жительства. Двумя исключениями из правил являются Гореллик, бог гноллов, который ослабел до такой степени, что больше не может поддерживать существование собственного королевства и целый Благой Двор, который скитается по несколькими Верхним Планам, подобно цыганам, королевство которых перемещается вместе с ними.

Гореллик
(Сила без Королевства)

Характер. Это королевство состоит из одного бога и пространства вокруг него, радиус которого равняется приблизительно сотне футов. Гореллик скитается по Нижним Планам, проводя большую часть своего времени на Пандемониуме или Бездне.

Сила. Гореллик (ММ) является богом гноллов, который постепенно терял свою силу из-за постоянной утраты последователей, происходившей в результате действий бога-узурпатора танар'ри, которого звали Йиногу. Сейчас Гореллик представляет собой обычного верегиенадона. Конечно же, только глупец осмелится сказать ему это в лицо, так как он все еще обладает статусом полубога, хотя это не делает его лучше гиенадона.

Описание. Королевство Гореллика ничем не отличается от окружающего его плана. Оно просто позволяет богу превращать гноллов в служителей гиенадона.

Важные Города. Нет. В этом королевстве нет даже комнаты.

Особые Условия. Любой гнолл, который сталкивается с Горелликом, автоматически превращается в гиенадона и присоединяется к странствиям силы (другими словами к его стае) по Нижним Планам. Только в том случае, если гнолл является служителем другой силы, ему удается избежать этой судьбы. Все остальные становятся пищей для стаи.

Важные Неигровые Персонажи. Нет.

Услуги. Нет, если конечно странник не ищет смерти.

Благой Двор
(Королевство)

Характер. Подобно тому, как леса Основного Материального Плана часто обладают магическими местами, в которых скрывается волшебный народ, лесистые районы Земель Зверей, Арбореи и Асгарда обладают подобными тайными сердцами. Благой Двор путешествует среди этих магических жилищ в соответствии с желаниями его королевы.

Сила. Титания (ММ) является главной силой Благого Двора. Хотя она является довольно хаотичной, королева фей все же вносит определенную стабильность в жизнь беспокойных обитателей её королевства.
Пять сил формируют Внутренний Двор, который концентрируется вокруг своей королевы: Оберон, супруг королевы; Веренестра, яркая и тщеславная богиня-дриада; Дамх, озорной бог сатиров и корредов; и Ичтигхерн, владыка единорогов. Другие лесные силы - Каомхин, Эммантиенсиен, Фионнгуала, Натаир Сгиатач и Скеррит (ММ, все) - скитаются по окраинам Двора, никогда

не погружаясь в его интриги, победы и поражения, хотя, несмотря на это они никогда чересчур сильно не отдаляются от уха Королевы Титании.

Описание. Благой Двор является магическим домом лесных божеств, местом, которое переходит с одного Внешнего Плана на другой, иногда срастаясь с Иггдрасилем, а иногда сливаясь с Землями Зверей, Арбореей или Асгардом. Благой Двор обычно выглядит, как спокойный лес с множеством лужаек, на которых в лунном свете искрится роса, и царят вечные сумерки. Тем не менее, когда Титания приходит в гнев, лес преображается, и на него обрушивается буря, приводящая в страх большую часть фей. К счастью это происходит нечасто. Когда Титания желает этого, лес может осветиться неярким солнечным светом, но чаще всего феи предпочитают сумерки.

Важные Города. Учитывая непостоянную природу этого королевства неудивительно, что здесь нет городов. Королева и её Внутренний Круг живут под открытым небом, окруженные только магическими стенами, защищающими их от любопытных взглядов. Члены Внешнего Круга живут в чащах, под деревьями или на открытых склонах холмов, в зависимости от их предпочтений. Некоторые обитают в магических залах под холмами, на вершинах которых растут круги из поганок, причем это касается основной массы просителей этого королевства (которые в большинстве своем принадлежат к народу фей, хотя среди них изредка попадаются и смертные).

Особые Условия. Время течет очень необычно для того, что оказывается в этом королевстве. Оно может замедлиться так, что внутри Благого Двора пройдут часы, тогда как за его пределами пролетят целые десятилетия. Или же оно может ускориться до такой степени, что в границах этого королевства пройдут сотни лет, а во внешнем мире минует всего день.
Чужаки не должны принимать ни пищи, ни питья, предлагаемого им в этом королевстве, так как в этом случае они будут вынуждены сохранять верность тому, кто предложил им его.

Важные Неигровые Персонажи. Среди обитателей этого королевства нет каких-либо высокопоставленных лиц. Тот, кто оказывается здесь впервые, с одинаковой вероятностью может столкнуться здесь с треантом, препятствующим его путешествию, майским лебедем (swanmay), желающим направить его обратно, магическим драконом, который хочет сбить его с толку или каким-либо другим обитателем данного королевства.

Услуги. Единственной вещью, которую могут предложить смертным обитатели этого королевства, является информация. Из-за того, что они очень много странствуют и обладают неуемным любопытством, феи очень часто видят многое. Конечно же, получить информацию от них не так-то легко, и еще сложнее понять, можно ли доверять им.

Таблица 1: Аббревиатуры Неигровых Персонажей

Неигровые персонажи - правители, торговцы и подобные им - всегда снабжены полезной информацией, описанной в скобках после их имен. Запись всегда выглядит следующим образом: (происхождение/пол/раса/класс и

уровень/фракция/мировозрение/). Раздел "происхождение" указывает на то, является ли персонаж монстром, просителем, планаром, праймом или представителем. Силы, если их описание встречается в тексте, никогда не снабжаются подобными аббревиатурами - они заслуживают особого внимания. Для всех остальных используются следующие сокращения.

Происхождение	
M	Монстр
Pl	Планар
Pe	Проситель
Pr	Прайм
Px	Представитель

Пол и Раса	
f	Женщина
m	Мужчина
n	Бесполый
b	Бариаур
d	Дворф
e	Эльф
fd	Демон
g	Гном
gy	Гитиянки
gz	Гитзерай
h	Человек
ha	Халфлинг
he	Полуэльф
tf	Тифлинг
var	Различные

Класс	
B	Бард
D	Друид
F	Боец
P	Жрец
P(sp)	Жрец-специалист
Pa	Паладин
Ps	Псионик
R	Рейнджер
T	Вор
W	Волшебник
W(A)	Отказник
W(C)	Колдун
W(D)	Гадатель
W(E)	Чародей
W(E1)	Элементалист
W(I)	Иллюзионист
W(In)	Теург
W(N)	Некромант
W(T)	Кудесник
W(W)	Дикий Маг
0	Нет класса
Var	Различные

Фракция	
At	Атар
Be	Верящие в Первоисточник
BC	Мрачная Каббала
Dg	Стражи Судьбы
Du	Хранители Праха
Fa	Обреченные
FO	Братство Порядка
FL	Свободная Лига
Ha	Гармониум
Mk	Убийцы Милосердия
Os	Аутсайдеры
RL	Революционная Лига
SO	Знак Единого
S^2	Общество Восприятия
TO	Совершенный Орден
Xa	Хаоситекты
Var	Различные
An	Гильдия Мятежников
Co	Измененные
Di	Выселенные
Rg	Податели Колец

Таблица 2: Изменения Школ в зависимости от Плана

			Кол		Очр	Илл	Воз			Элементальные школы			
План	Отр	Изм	Выз	Гад	Чар	Фан	Огл	Нек	Дик	Воздух	Огонь	Земля	Вода
Бездна	-	#	#	#	-	+	-	#	+	#	#	#	#
Арборея	-	-	#	#	#	-	-	#	-	#	#	#	#
Лимбо	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Пандемониум	-	#	#	#	-	-	-	#	+	#	#	#	#
Асгард	-	#	#	#	-	-	-	#	+	#	#	#	#

Сокращения: *А* Воздух; *Отр* Отречения; *Изм* Изменения; *Кол/Выз* Колдовство/Вызывание; *Гад* Гадания; *З* Земля; *Очр/Чар* Очарование/Чары; *Ф* Огонь; *Илл/Фан* Иллюзии/Фантасмагории; *Воз/Огл* Возглашения/Оглашения; *Нек* Некромантия; *ПЭ* Параэлементальный План; *КВЭ* Квазиэлементальный План; *В* Вода; *Дик* Дикая Магия.

- Заклинания школы не изменяются на плане

Происходят изменения; для работы заклинания могут требоваться дополнительные условия, или же его воздействие может измениться. Более подробно это описано в разделах, посвященных соответствующим планам.
+ Заклинание усиливается на плане. Все заклинания действуют так, если бы они были наложены волшебником, уровень которого был бы выше на 1 ступень. К примеру, огненный шар, созданный магом 5-ого уровня, будет наносить 6d6 единиц урона, и спас-бросок цели будет производиться с отрицательным модификатором -1. Спас-броски против усиленных заклинаний, которые дают защиту, делаются с отрицательным модификатором +1.

Примечание: Заклинательные ключи могут позволить заклинанию действовать так, как и обычно. Большая часть ключей прибавляет 1 пункт к инициативе или времени произнесения заклинания. Более подробно это описано в разделах, посвященных соответствующим планам.

Глубины Бездны

Бесконечная в своей злобности, жестокости и кровавой войне, Бездна безоговорочно занимает первое место среди планов, на которых беспомощных странников принято встречать предательствами, коварством и убийствами. Здесь развращается любая невинность, и умирают все мечты. Отчаявшиеся представители низших рангов могут надеяться лишь на милосердие великих демонов, которые даже не знают такого слова. Если что-то может говорить, то танар'ри предадут его, если это что-то способно двигаться, то они убьют его. В Бездне странник должен быть быстрым, если он не хочет стать мертвым. Лучше всего быть готовым ко всему.

В Глубины и Обратно

Ах, бесконечные чудеса Бездны. Если есть что-то, что вам не нравится, то вы обязательно найдете это Бездне.
-Выражение танар'ри

Так как же странник может попасть сюда? На Внешних Землях существует привратный город, именующийся Чумным Кладбищем, врата которого ведут в Бездну. Кроме того, в Сигиле есть несколько изменчивых порталов, ведущих на различные слои этого плана. Но из-за того, что эти порталы ведут более чем к десяти слоям, странники оказываются в Бездне гораздо чаще, чем они хотят. Гораздо чаще.
Некоторые являются жертвами своих собственных действий. Иногда праймы случайно открывают врата в Бездну - к сожалению, не всем удается дожить до того момента, когда они смогут рассказать о своей глупости другим. Когда путешественники случайно оказываются в Бездне, они в большинстве случаев гибнут из-за соприкосновения с силами, которые они не понимают, и не могут контролировать. Эти невезучие глупцы редко ухитряются вырваться оттуда, и проводят последние дни своей жизни, скитаясь, скрываясь и сражаясь, пока они не устают настолько, что просто выпускают из рук мечи. Некоторым

везунчикам удается найти убежище среди танар'ри или их слуг, обычно в качестве рабов тех демонов, которые первыми обнаружат их.
Другие оказываются жертвами тех, кто заключает сделки с танар'ри, принося в жертву демонам жизни других людей. Это невинные, и они не живут долго: эти несчастные становятся пищей для младших танар'ри.
Гораздо хуже случайных посетителей те странники, которые верят, что они могут обмануть, перехитрить или победить демонов Бездны. Высокомерным магам сначала кажется, что им очень повезло: Лорды Бездны даруют им квазита, который служит им до момента их смерти, после чего бедные маги обнаруживают, что их бывшие слуги уносят их в Бездну. Других притягивает к источнику зла, подобно тому, как леммингов тянет к морю. Самые безумные путешественники отправляются в Бездну по своей воле, желая заключить сделку с танар'ри. Конечно же, большая их часть не возвращается, но даже те, кому удается прийти к какому-то соглашению с демонами, очень удивляются, когда танар'ри нарушают свое слово просто из-за того, что им так удобнее. Если безумец руководствуется желанием отомстить или какими-либо другими мотивами при заключении сделки с демоном, то ему лучше отправиться к баатезу, которые, по крайней мере, честно обманут его.
Так как же бедняга может вырваться отсюда? Пути ведут с одного слоя на другой без какого-либо порядка или принципа, и для того, чтобы пройти по ним, страннику часто приходится пересекать реки, подниматься на отвесные утесы и проходить через арки. Большая часть путей, ведущих на Пандемониум, требует прыжков с утесов или в глубины расщелин (хотя танар'ри обожают заводить Невежд не туда, куда надо, а затем просто наблюдать за тем, как глупец ломает себе шею). Для того чтобы попасть на Карцери, странникам приходится войти в пещеру или другое закрытое пространство.
Лучше всего покидать Бездну через Разоренный Предел, крепость лежащую на первом слое Бездны, именуемом Равниной Бесконечных Порталов. Или же странники могут быстро покинуть Бездну с помощью одного из лодочников Стикса, хотя в этом случае они попадут на другие Нижние Планы. Если путешественник не собирается выбраться к свету по Горе Олимпу или Иггдрасилю с Серых Пустошей, то путешествие вниз по Стиксу может принести ему гораздо больше проблем, чем путешествие по Бездне.
Кроме того, никогда не следует недооценивать роль взяток. Если демоны-стражи Баатора серьезно относятся к выполнению своих обязанностей, то танар'ри выполняют свою работу только тогда, когда существует вероятность неприятного столкновения с каким-то высокопоставленным лицом, наблюдающим за ними. До тех пор, пока взятки не обижают демона, он будет принимать их. Другой вопрос в том, будет ли он оставаться подкупленным.

Выживание в Бездне

Бездна является такой же жестокой, как смерть, и еще более голодной, чем поглощающая человека могила. Многие без толку стучат своими костяными шкатулками, но истина состоит в следующем: В скрытых местах и разоренных землях Бездны нет какой-либо тайной политики или упорядоченной власти, подобно Баатору, и здесь за каждым шагом странника не следят доносчики, но смерть все равно остается рядом. За исключением случайных приступов жестокости, стражи танар'ри (молидеи) в основном тратят свое время на

возвращение дезертиров Кровавой Войны обратно на фронт. Истинный знаток всегда следит только за своей собственной спиной.
В конце концов, на Бесконечной Равнине остается два вида путешественников: быстрые и мертвые. Мудрые странники не остаются в Бездне надолго. Они совершают сюда быстрые набеги или заключают союзы с местными владыками. Конечно же, у них горячий нрав и длинные ножи, но они следуют слову до тех пор, пока путешественники представляют для них какую-то пользу. Или пока они не наскучат им, в зависимости оттого, что произойдет раньше. Вы думаете, что какой-то глупец сможет прорубить себе дорогу из Бездны? Никаких шансов. Большей части странников необходимы проводники, которые могли бы держать их за руку, но проводники ничего не делают задаром. Только глупцы полностью доверяют проводнику Бездны, так как за небольшую плату со стороны какого-то танар'ри он с радостью превратит их в молидеев. Большая часть странников относится к своим проводникам, как к слугам, которых они подозревают в похищении столового серебра или непрошеной дегустации лучшего вина.
Хотя такого понятия, как приятное путешествие по Бездне не существует, бдительный странник может выжить во время него. Одним из лучших способов выживания во время путешествия по Бездне является доказательство своей полезности одному из здешних высокопоставленных лиц, а именно танар'ри, обладающему крепостью и властью, который сможет гарантировать страннику безопасный проход. Конечно же, не каждый демон согласится помогать Невежде, но иногда лорды Бездны ищут посланников, на роль которых прекрасно подходят странствующие авантюристы. Учитывая то, что яростные танар'ри часто убивают посланников, которые приносят плохие вести, эта форму службы и защиты имеется свои минусы. Конечно же, покровитель посланника со временем может отомстить за его смерть, но довольно сомнительно, что это сможет обрадовать бедолагу.

Физические условия

В Бездне у странника появляется три приоритетных задачи (помните Правило Трех?): выжить в условиях климата и окружающей среды слоя, избежать перспективы быть сожранным и найти достаточное количество нормальной или хотя бы не очень ядовитой пищи, чтобы удержать свою душу в теле. За исключением этого для знатока, который может добиться триумфа или выполнить свою миссию в самом сердце этого яростного безумия, нет ничего невозможного.
Странник должен быть безумцем или Безрадостным для того, чтобы желать отправиться сюда, но всегда найдется какой-нибудь глупец, который решит, что это не такое уж и плохое место. Знаток знает, что оно гораздо более худшее, чем просто "плохое". Если что-то является бесконечным, то это что-то корнями своими уходит в вечность. Если план обладает бесконечным количеством слоев, то это значит, что если странник может представить себе слой, то такой слой обязательно будет существовать. Спросите Законников, и они с готовностью подтвердят, что это так. И насколько бы отвратительной не была фантазия странника, воображение танар'ри является гораздо, гораздо более мерзким.
Но даже в Бездне есть плохие места, и есть *очень плохие* места. Некоторые слои являются полностью враждебными всему живому: вода на них является ядовитой, солнечный свет сжигает плоть, а воздух представляет собой

удушающий дым. Танар'ри обладают иммунитетом к огню, молниям и отравляющим газам, и потому они могут обитать на тех слоях, которые непригодны для жизни смертных. Тем не менее, истина состоит в том, что большая слоев Бездны является унылой и неприятной, но не смертельной, для странников, обладающих магией жрецов или волшебников. Вся проблема в том, что, в конце концов, путешественник обязательно пройдет не через те двери, и окажется на слое, выживание на котором невозможно даже для него.
Тем не менее, не каждый слой является настолько враждебным: некоторые из них просто похищают воспоминания, другие разлагают тела странников изнутри, а некоторые слои медленно изменяют мировозрение существ, оказавшихся на них. В тавернах Сигила рассказывают истории о слоях, где царит голодное безумие, и единственной пищей являются другие разумные существа, или местах, где странники с добрым мировозрением обретают тени, сияющие подобно добру, скрывающемуся в их душах, что делает этих несчастных легкой добычей для демонов. Несколько опытных странников ухитрились вернуться со слоев вечной тьмы, на которых танар'ри охотятся друг за другом с помощью своего острого нюха, или со слоев, холод которых вытягивает жизненную энергию из тел путешественников, по одном уровню в день. Некоторые слои являются пустынными и заброшенными - и лишенными воздуха. Другие настолько переполнены чазмами, мейнами или лемурами, что демоны должны постоянно карабкаться друг на друга, чтобы не задохнуться среди этих ужасающих орд. Путешествие на неизвестный слой Бездны является прекрасным способом избежать долгой старости и записать свое имя в книгу мертвых. Страннику просто не суждено будет вернуться назад.

Магические Условия

Если существуют законы, которые правят Бездной,
то я не желаю их знать.
-Мастер-писец Джарвель, Законник

Бездна недружественна магам, так как волшебники порабощают (или пытаются поработить) танар'ри и демоны не могут служить каким-то там праймам или планарам. В результате этого, все маги подвергаются множеству обвинений всего из-за нескольких случаев порабощения, и выслеживаются, подобно взбесившимся псам - или, иногда, подобно коварным лисицам, так как даже у танар'ри возникают сложности с загоном действительно умного знатока, если он достаточно силен. Вот истина: Магия привлекает внимание в Бездне, а именно этого-то и не пожелает себе даже самый могучий рубака. Из-за того, что лорды Бездны пристально следят за тем, кто применяет потенциально сильную магию неподалеку от них, странник всегда должен соизмерять опасность привлечения к себе внимания кого-то действительно могучего с необходимость применения заклинаний.
Конечно же, знание того, что магия привлекает внимание, является полезным, но более важный вопрос состоит в том, как же её все же можно использовать? Прежде всего, волшебникам ни в коем случае не следует сердить танар'ри и их слуг. Сковывающие и подавляющие заклинания, особенно удачные, сразу становятся заметны танар'ри. Атакующая магия так же может вызвать реакцию с их стороны, хотя демоны обычно используют эти заклятья друг против друга, и потому не все атакующие заклинания повлекут за собой неприятное внимание

к волшебнику. Чуть менее опасными являются обереги против зла и защитная магия. Заклятья, которые обманывают или информируют, с наименьшей вероятностью привлекут внимание танар'ри.
Практически ничто не раздражает лордов открытых уровней (тех, которые не контролирует один лорд Бездны), хотя даже здесь нападение на истинного танар'ри может привлечь нежелательное внимание. Тем не менее, попытка атаковать их просителя или старшего танар'ри обязательно вызовет их гнев. Так же опасно бросать неприкрытые вызовы их власти, например, пытаясь разрушить их власть над самыми могучими слугами лордов - гористро. Подобные действия влекут за собой быстрый и жестокий ответ, так как лорды пытаются в свою очередь взять под свой контроль оскорбившего их чужака.
Ни один лорд Бездны не обладает лишней силой, которую он мог бы растрачивать попусту, и потому реакция на любого мага, который привлекает их внимание, будет прямо пропорциональная силе примененного им заклинания. Заклятья, которые воздействуют только на заклинателя и его друзей практически не оказывают прямого воздействия на танар'ри, и потому за них вряд ли последует возмездие. Заклинания, которые воздействуют на танар'ри, но не вредят им, или же наносят вред их слугам, могут повлечь за собой незначительные последствия: головную боль или неприятную сыпь, которая, к примеру, может замедлять реакцию в сражении или во время наложения заклинаний. Заклятья, которые напрямую воздействуют на младших танар'ри, могут вызвать заболевание или появление неприятных гостей (к примеру, проказу или наплыв мейнов). Заклинания, направленные на старших или истинных танар'ри, скорее всего, привлекут внимание лорда, но при этом нет никакой гарантии, что он будет в ладах с этими демонами, и потому реакция может вообще не последовать. Но если лорд все же реагирует на это, то герои могут ожидать появления отряда арманитов или вроков из возникших в воздухе врат, огненного взрыва или же исчезновения их магического предмета.
Степень воздаяния со стороны лордов Бездны определяется Мастером, и всегда должна основываться на сложившейся ситуации. Достаточно одного или двух случае реакции лордов на действия отряда за все приключение. Учитывая то, что Бездна является планом Хаоса, здешние события редко можно предсказать. Не старайтесь сделать так, чтобы ответ лорда уничтожил весь отряд; лучше сделайте так, чтобы он послужит героям испытанием. Лучше всего использовать реакцию лордов на применение магии в Бездне, как постоянно висящую над героями опасность, и даже одного знания того, чтобы заклинания могут обернуться против них или привлечь внимание танар'ри, будет достаточно, чтобы умные игроки стали более внимательными.
И, наконец, следует помнить о том, что физическая природа слоев Бездны очень сильно варьируются. Здравый смысл является лучшим проводником планарного мага: Царства гниения и разложения невозможно очистить с помощью заклинания *очистить пищу и воду*, отвратительные водные слои, подобные океану Демогоргона, не поддерживают действие *огненных шаров*, а слои штормовых ветров мгновенно превращают действие заклинаний, подобных *вонючему облаку* или *смертельному облаку*. Из-за огромного разнообразия ландшафтов, Мастер сам должен определять воздействие отдельных слоев Бездны на персонажей.

Изменения. Заклинания школы Изменений часто проваливаются в результате развращающего воздействия Бездны. Всякий раз, когда применяется заклинание

из этой школы, маг или цель заклинания (если таковая имеется), должны сделать спас-бросок против заклинания. В случае успеха, заклинание действует так же, как и обычно. В случае неудачи изменение преображается, хотя - из-за самой природы хаоса - последствия этого весьма различны. (Более подробная информация об изменения и их последствиях представлена на постерной карте Бездны).
Если заклинание обладает живой целью, то это существо становится более извращенной формой того, чем оно было раньше, хотя изменения всегда непредсказуемы: В самых экстремальных случаях, человек может стать гитзераем или тифлингом, тифлинг может превратиться в танар'ри, дворф может преобразиться в дуэгара или дерро, халфлинг может стать гоблином, эльф - дроу, гитзерай - гитиянки, а бариаур - ламией. Если целью заклинания является растение, то оно становится враждебным и опасным, подобно остролистнику или змеиному дереву. Если цель была танар'ри, то она изменяет облик, превращаясь в более или менее могучее существо этого же рода. К примеру, мейн может исчезнуть в облаке зеленого дыма или же стать младшим танар'ри.
Если цель заклинания не является живой, то последствия его использования оказываются схожими. Неживые предметы превращаются в горы грязи, облака тьмы и отвратительно смердящий прах, в зависимости от характера отдельного слоя. Мечи ржавеют, дерево гниет, а жидкости превращаются в горькую пасту. Как бы ни был предмет, он становится осквернённым и бесполезным.

Колдовство/Вызывания. Применять заклинания этой школы в Бездне очень опасно, так как маг никогда не знает, что ответит на его зов. Вероятность того, что на зов явится танар'ри равняется уровню заклинания умноженному на 10% - чем сильнее заклинание, тем больше вероятность того, что оно привлечет нежелательное внимание.

Гадания. Заклятья этой школы действуют в Бездне, но истинные танар'ри и лорды Бездны сразу же определяют, что кто-то пытается проследить за ними на их родном плане - и могут использовать силу самого плана для того, чтобы магическим образом проследить путь заклинания и атаковать самого мага. Эта контратака является зеркальным отражением самого заклинания. К примеру, *яснослышанье* повлечет собой устную или звуковую контратаку. Заклинания *ясновиденья* и *истинного видения* позволяют нанести визуальный удар, *определения мировоззрения* - ментальный, *сказания* предоставят лживую информацию и так далее. Чем шире диапазон действия заклинания, тем больше возможностей для контратаки. Единственным исключением является заклинание *определения магии*: Оно позволяет наложить любое заклинание, при учете ограничения уровней, описанного ниже.
Хотя контрудары принимают ту же форму, что и само заклинание школы Гаданий, они разрывают и блокируют связь между наблюдателем и жертвой, так как заклинание удвоенной силы проходит через нить магической связи заклинания и мага. Таким образом, объект заклинания *ясновиденья* (3-ий уровень) может ответить *цветными брызгами* и *улучшенной иллюзией*; жертва *яснослышанья* способна ответить заклинанием *вопля* (6-ой уровень), но не *словом силы: парализация*, или *призматическим лучом* (заклятья 7-ого уровня). *Определение мировоззрения* может вернуться к магу в виде *замешательства*, *хаоса* или *эмоций*.

Тем не менее, заклинание *чтения мыслей* так же является исключением из правил, так как оно вызывает ментальный контрудар. Как может догадаться любой странник (хотя многим этого, увы, не дано), попытка заглянуть в разум демона является идеальным способом сойти с ума. Заклинание *чтения мыслей* уничтожает разумы магов в Бездне, так как даже самый маленький мейн испытал и вызвал большие страдания, чем самый жестокий планар в мире, и идеи, скрывающиеся в разуме демона, являются слишком ужасными, чтобы их можно было понять или принять. Всякий раз, когда это заклинание используется в отношении танар'ри (даже тех демонов, которые приняли человеческий облик), маг должен сначала сделать спас-бросок против магии смерти. В случае успеха маг получает *слабоумие* на 2-12 часов, и может собрать воедино крупицы полезной информации, которые ему удалось получить. Провал влечет за собой безумие (разновидность которого определяется игроком и Мастером), от которого персонаж вынужден страдать до тех пор, пока на него не будет наложено заклинание *исцеления*, *восстановления, ограниченного желания* или какое-либо другое заклятье, обладающее такой же целительной силой. Маг все еще способен применять заклинания, хотя при этом он теряет такое количество заклинательных уровней, которое равняется уровню его противника-танар'ри: наименьшие танар'ри отнимают один уровень; младшие выжигают два; старшие - три, а истинные танар'ри отнимают у мага четыре заклинательных уровня, тогда как ужасающий разум лорда Бездны лишает несчастного сразу восьми уровней. В душе мага навсегда остается шрам от этого неприятного опыта; он теряет половину этих заклинательных уровней навсегда (округление происходит в пользу игрока).
Пример: Джоханн Лысый (маг 5-ого уровня) по глупости решил заглянуть в разум суккуба Красного Савана, младшей танар'ри. Джоханн провалил свой спас-бросок, обезумев от одного краткого взгляда на мысли демона, и утратил два заклинательных уровня - одно из драгоценных заклинаний 2-ого уровня, или же два заклинания 1-ого уровня (в зависимости от решения Мастера). Келмара, волшебница 12-ого уровня, которая пыталась проникнуть в разум Граз'зта оказывается в гораздо боле худшей ситуации. Она теряет восемь заклинательных уровней (заклинание 6-ого уровня и 2-ого уровня, или заклинание 5-ого и 3-его уровня, или два заклинания 4-ого уровня, или значительное количество низкоуровневых заклинаний). Она так же привлекает внимание самого Граз'зта. Даже если Келмаре удастся покинуть Бездну до того, как он найдет её, и найти дружественного жреца, который исцелит несчастную, то она навсегда потеряет четыре заклинательных уровня.

Иллюзии/Фантасмагории. Эта школа действует в Бездне довольно хорошо, так как танар'ри получают огромное удовольствие, обманывая своих врагов и играя с ними прежде, чем уничтожить их, подобно тому, как кот может играть со своей едой. Все иллюзии действуют на 1 уровень сильнее, существуют дольше, создают более могучую теневую магию и делают иллюзии самих танар'ри более убедительными.

Некромантия. Некромантия действует очень хорошо на большинстве слоев Бездны, и особенно на Танатосе, где на троне из кричащей плоти и кости правит Киарансали. Заклинание *оживления мертвецов* действует, но особенным образом, в результате чего оживленные тела занимают просители, мейны и другие младшие обитатели Бездны; после этого они обычно сразу же атакуют

заклинателя. *Реинкарнация* в Бездне всегда приводит к перерождению в облике танар'ри, обычно дретча или мейна, и, иногда, раттеркина или младшего танар'ри. Странники с добрым мировозрением, которые умирают в Бездне, перерождаются в форме бодаков.

Дикая Магия. Дикая магия является такой же непредсказуемой, как и сама Бездна, а иногда еще более смертельной. Вдобавок к общему усилению заклинаний дикой магии, когда дикий маг порождает дикую волну, она определяется дважды по таблице Диких Волн в *Томе Магии*. Возникает самая худшая из двух волн. Танар'ри обожают наблюдать за тем, как глупцов поджаривает их собственная магия.

Элементальные Школы. Элементальные заклинания требуют доступа к Внутренним Планам и потому в Бездне они не действуют. Они могут быть использованы с помощью заклинательных ключей, но даже в этом случае в Бездне они опускаются на два уровня ниже. Защитные заклинания часто проваливаются в тот самый момент, когда они больше всего нужды (когда провал защитного заклинания повлечет за собой сильный вред заклинателю): заклинатель (или получатель в случае с зельем или другим магическим предметом) делает спас-бросок против разящего дыхания для того, чтобы определить, смогла ли защитная магия выдержать давление окружающей среды. Разрушительные заклинания усиливаются, нанося дополнительный пункт вреда за каждый кубик урона.

Заклинательные Ключи

Совет мудрым странникам: Следите за тем, кто дает вам ключи в Бездне, и какова цена этих ключей. Настоящие ключи обходятся весьма недешево, а фальшивые ключи могут обойтись вам чересчур дорого.
Заклинательные ключи Бездны практически всегда связаны с кровью или деньгами, хотя обычно эти два компонента не должны непосредственно принадлежать заклинателю. Ключ является взяткой лордам и силам слоев, которая должна гарантировать то, что они проигнорируют заклинание или откроют врата силы. Некромантия требует смерти, элементальная магия - осквернения или уничтожения чистого вещества, а для Изменений необходимо смешение крови заклинателя и того, на кого направляется заклинание. Некоторые ключи очень хорошо скрыты, так как Лорды Бездны не желают делиться своей властью и своей собственностью. Заклинания школы Колдовства/Вызывания призывают танар'ри, и, следовательно, требуют платы (размер которой равняется 100 золотым на уровень заклинания). Чем сильнее заклинание, тем больше плата: Золото и серебро позволят вызвать только паршивого раттеркина, тогда как для суккуба или бабау понадобятся рубины или бриллианты. Истинные танар'ри отвечают на призыв только в том случае, если он подкреплен магическими предметами. Известно несколько достаточно распространенных фальшивых ключей, которые могут варьироваться от использования гонга во время наложения заклинания до употребления кипящего масла до произнесения заклинания (1d8 единиц урона, удачный бросок Телосложения или утрата способности накладывать заклинания с вербальными компонентами на 2-16 дней).

Лорды Бездны ненавидят шпионов и соглядатаев, и потому они стараются держать ключи для школы Гаданий подальше от большинства магов. Каждое гадательное заклинание обладает своим собственным ключом, начиная разбиванием зеркала и заканчивая употреблением дьявольского масла для определения полного и истинного имени какого-то существа (это очень сложно для сил!). Существует множество фальшивых ключей, и самые опасные из них включают в себя имя какого-то обитателя Бездны. Использование имени танар'ри во время наложения заклинания сразу же привлечет ненужное внимание, что неизбежно повлечет за собой неприятные последствия.

Силовые ключи

Лорды Бездны не слишком заинтересованы в усилении кого-либо, кроме себя, и потому они очень, очень редко предоставляют силовые ключи даже своим самым верным слугам. Когда они все же решают на это, то эти ключи принимают облик амулетов, содержащих определенную частичку личной силы лорда, и в результате того, что лорд на некоторое время теряет её, владыки Бездны относятся к этому весьма отрицательно. Амулеты обычно представляют собой маленькие черепа - напоминающие черепа мейнов - которые покрыты кожей и даже волосами, но при этом являются еще более сморщенными. Эти ключи работают только на открытых слоях Бездны, и слоях, принадлежащих самому лорду.
Силы Бездны даруют силовые ключи, которые напоминают их отвратительные символы. Эти ключи обычно действуют за пределами королевства, когда жрецу подобного божества поручается некая особая миссия. Подобно лордам Бездны, силы этого плана не любят делиться своей силой.

Лорды Бездны и Развращение Последователей

Танар'ри являются мутирующей расой, которая постоянно изменяется для того, чтобы стать еще более могучей. Возможно, только один из тысячи мейнов станет дретчем, и только один из тысячи дретчей станет арманитов, но танар'ри уж никак нельзя назвать малочисленными. Со временем воистину жестокий демон может превратиться в младшего, старшего, а затем и истинного танар'ри, а со временем даже задуматься над перспективой превращения в лорда. Как доказали Демогоргон и другие обитатели Бездны, эти лорды могут однажды стать силами, лордами целых уровней и даже обрести своих последователей на Основном Материальном Плане.
Танар'ри превращают себя в еще более могучих существ, сбрасывая кожу, подобно змеям. Для этого они проходят целые эоны постоянного развращения, предательства, побед и кровавых поражений в битвах Кровавой Войны и сбора целых армий последователей. Последнее условие является самым важным, и лучшими последователями считаются праймы.
Для обретения истинного величия лордам требуются храмы, последователи и жрецы. Что же мешает лордам обрести их? Истина состоит в следующем: Хотя лорды любят делать вид, что они ничем не отличаются от сил, в действительности они могут предложить своим слугам гораздо меньше, чем истинные силы. Они не могут создавать аватаров, и не могут даровать своим жрецам все уровни жреческих заклинаний. Так как же они могут обзавестись

последователями? В обмен на верность или даже служение, лорды Бездны предлагают силу, слуг-танар'ри и темные знания.
Чаще всего лорды посылают слуг-танар'ри служить своим последователям и направлять их по дороге тьмы. Большей части странников предлагают темные дары, проклятые или злые магические предметы и так далее.
Истинно верующие могут получать заклинания 1-ого и 2-ого уровня, но только благодаря своей вере. Лорды никак не связаны с обретением этой магии, хотя, конечно же, они говорят, что сами наделяют ею своих последователей. Если у них есть причины для подобной траты сил, то лорды могут послать своих величайших представителей - истинных танар'ри - для того, чтобы те даровали заклинания 3-его уровня их жрецам. Более могучая магия обычно недоступна лордам: Они могут даровать заклинания 4-ого уровня, но только отдельным жрецам. И только величайшие лорды Бездны - которые уже сами становятся силами - могут предоставлять заклинания 5-7 уровней.
Тем не менее, в результате того, что танар'ри являются расой, которая существует благодаря развращению, лорды могут развращать последователей истинных сил. Чаще всего они обращают жрецов злых сил в свою собственную веру с помощью угроз и посулов. Единожды развращенные, эти жрецы все еще получают все свои заклинания от своей первоначальной силы, пока та не узнает о предательстве. Лорды-танар'ри могут скрывать все следы подобного преображения, и если им удается обрести достаточное количество жрецов, то они сами становятся силами.

Обитатели Бездны

Танар'ри правят практически всеми слоями Бездны. Разновидностей танар'ри столько, что вряд ли смертный сможет когда-либо подсчитать их, но размер и количество слоев гарантируют достаточное количество мест для бебелитов, бодаков и других существ. Нежить правит слоем Танатос, морские существа обитают в Ненасытной Утробе, и безумные летуны управляют королевством Пазраэля. Разнообразие их форм и логов кажется бесконечным, но во всех случаях их сердца одинаково жестоки, холодны и коварны.

Силы

В Бездне живет большее количество планарных лордов, полубогов и богов, чем на каком-либо другом плане. Хотя они вместе проливают кровь против одного общего врага в Кровавой Войне, силы Бездны слишком злобны, слишком завистливы и слишком мелочны, чтобы объединить свои силы против своих расовых противников.
Наиболее распространенными силами являются великие танар'ри, именуемые Лордами Бездны. К ним можно отнести Фраз Урблу, Граз'зта, Костчтчия (извращенного владыку морозных гигантов), Пазраэля, Сесс'инека, Зуггтмой и многих других.
Некоторые из этих лордов становятся настолько могущественными, что они поднимаются (или опускаются) до уровня младших сил - и некоторые даже обзаводятся значительным количеством последователей на Прайме. Подобными силами Бездны являются Бафомет, бог минотавров, Демогоргон, Джуиблес, безликий лорд и Йиногу, бог гноллов.

И, наконец, есть силы, у которых хватает могущества, чтобы отобрать слой у танар'ри и создать там свое собственное королевство. Среди них Бешаба, Диинкаразан, безумный бог дерро, Эшебала, Гореллик, странствующий бог багбиров, Гранкул, Великая Мать бихолдеров, Кали, Киарансали, Лаогзед, бог троглодитов, Лолс ("демоническая королева пауков"), Мерршаулк, змей-бог юан-ти, Раменос, божество болотников, бог багбиров Скиггарет, Умберли (богиня-самка морей Торила), Урдлен, Ползущий-в-Глубинах. Формы зла бесчисленны, а их вражда друг с другом - бесконечна.

Представители

Самыми могучими представителями владык Бездны и сил являются истинные танар'ри, зло которых достаточно велико и отвратительно, чтобы им удалось завоевать силу и уважение среди других танар'ри. Младшие танар'ри иногда служат младшими представителями, но все они горды, ленивы, алчны, похотливы, гневны, завистливы или прожорливы. Они больше заботятся о себе и своих потребностях, чем о своим покровителях, и потому предложив им что-то, чем они смогут воспользоваться, странник сможет отвлечь их. Хотя все они страшатся свои господ, они не слишком верны им. Помните это, так как когда-нибудь вы сможете использовать данную черту против них.
Другие представителя являются достаточно немногочисленными и обычно создаются для некой цели. Обладающие особым обликом представители, подобные мирлочар и йочлол Лолс, иксиксачитлам Демогоргона и морозным магам Костчтчия, обычно привязаны к слоям, на которых они были созданы.

Просители

Просители Бездны оказались здесь потому, что были злыми при жизни, и они чувствуют себя, как дома, среди противостояний сил и предательств Бездны. Они считают милосердие разновидностью шутки, и они обожают свежевать других существ, считая это исключительно веселым занятием.
Просители Бездны (которые не были превращены в мейнов) являются отвратительным сборищем убийц, грабителей, предателей и отравителей: те, кому удалось выжить рядом с танар'ри, становятся крепкими и выносливыми, подобно гробовым гвоздям. Большая их часть страдает от огромных амбиций или просто яростного гнева, который делает их ненадежными и опасными. К счастью, умный странник может обвести их вокруг пальца благодаря тому, что они всегда подозревают друг друга. Когда танар'ри или другой обитатель Бездны задает страннику нескромный вопрос, лучше всего как можно быстрее сменить тему разговора, переведя его на врагов танар'ри (даже если бедолага-путешественник не догадывается о том, кто они такие). В Бездне каждому приходится оглядываться через плечо.

Танар'ри

Танар'ри являются расой, созданной для зла, развращения и боли. Они наслаждаются кровопролитием и были рождены для сражения на поле боя. Для того чтобы провести аналогии, пригодные для обитателей Прайма, лорды Бездны являются чем-то наподобие королей, балоры напоминают генералов, марилиты - стратегов, налфешни являются судьями и палачами, а молидеи -

квартирмейстерами и сержантами-рекрутами. Среди младших танар'ри вроки играют роль воздушных разведчиков и застрельщиков, глабрезу исполняют функции шпионов и серых кардиналов, хезроу являются тяжелыми ударными силами, арманиты - кавалерией, суккубы и инкубы - соблазнителями, а мейны - крестьянами. Раттеркины считаются застрельщиками и гражданскими.
Некоторым танар'ри надоедает Кровавая Война спустя тысячелетия, проведенные на её полях; они скрывают эти "неприродные" тенденции, и некоторым из них удается восстановить свою кровожадность спустя некоторое время, проведенное вдали от полей битв.
Танар'ри считают Бездну своими хранилищем, вербовочным центром и местом отдыха.

Фракции

В Бездне нет фракций, так как лорды Бездны не терпят посягательств на свою власть. Даже у местных сект возникают значительные проблемы с набором новых членов. Любопытно, но у Подателей Колец есть свои приверженцы в этом месте, хотя они считают, что, отдавая материальные предметы, они смогут добиться власти и мощи в будущем. Так же здесь можно встретить приверженцев Мрачной Каббалы, Хранителей Праха, Стражей Судьбы и Обреченных. Истина состоит в том, что большая часть обитателей Бездны служит не какой-то вселенской философии, а грубой силе.

Другие столкновения

Если я не разорву тебя на кусочки,
то кто же еще сделает это?
-Норглемист, набассу

Бездна достаточно велика, чтобы существа, отличные от танар'ри, могли вести здесь жалкую и отвратительную жизнь, но эти существа должны быть выносливыми и быстрыми. Среди них встречаются горы, бегемоты, джаггернауты мощи, которых уважают даже танар'ри - существа, подобные бебелитам, бодакам (преображенным праймам), огненным теням, шинмусам, водяным лордам и великим варрангоинам (так же именуемым летучими мышами Бездны, хотя только глупец может подумать, что варрагоины являются такими же мирными и безвредными, как и летучие мыши).
Кроме того, здесь встречаются падальщики, которые скрываются в расщелинах, и показываются оттуда только для того, чтобы найти себе пищу, и при этом отчаянно пытаются не привлечь к себе внимания. В число падальщиков Бездны входят маленькие летуны, подобные галлтитсам, гремлинам, мефитам, теневым демонам, варгульям и младшим варрангоинам.
Существуют и существа-слуги, которые работают на более могучих защитников: шпионящие глазокрылы, неуклюжие мары (слуги) и предательские квазиты. Сюда так же относятся фетчи и гончие йет.
Расы, подобные бебелитам, являются созданиями танар'ри, и достаточно распространены в глубинах Бездны. Многие хаотично-злые расы чувствуют себя здесь, как дома, и потому некоторые их представители странствуют здесь очень и очень долго.

Бесконечные Слои Бездны

Даже Законники не способны сосчитать слои Бездны, хотя это не объясняется недостатком стараний. Никому неизвестно, действительно ли бесконечное количество слоев или просто большая их часть является настолько смертельной, что даже силы не хотят называть их своим домом.
Хотя описание слоев Бездны является бессмысленным и бесконечным занятием, практически любой рубака с радостью готов рассказать о том, что он знает (или чего он не знает) о них. Кажется, будто все, за исключением Невежд, обладают своей собственной историей, повествующей о том, насколько это неприятные места. На самом деле, они всегда еще хуже, так как слова просто не могут передать всю кошмарность Бездны.
Королевства и слои часто являются одним и тем же в Бездне, так как все силы или даже младшие лорды Бездны не терпят чужаков на своих слоях; хотя борьба может занимать эоны, но, в конце концов, весь слой превратится в одно королевство. Несколько хорошо известных открытых (независимых) слоев являются таковыми только потому, что не одному лорду или силе не разрешается править там единолично. Самым известным из них является Равнина Бесконечных Порталов. Практически такой же важностью отличается слой врат Дурао, являются основным транспортным узлом для танар'ри, готовящихся вступить в Кровавую Войну.

Краткий Каталог пригодных для жизни Слоев

Наиболее известные слои и королевства названы, описаны и перечислены ниже. Каждый номер относится к порядку, в котором каждый из слоев находился и помещался в записи Сигила Законниками, а не к их фактическому расположению. Конечно же, большая часть открытий была не слишком приятной. На сегодняшний день обнаружено 679 слоев, из них 141 пригодны для жизни большинства планаров. Прямые порталы из Сигила в Бездну достигают только Равнины Бесконечных Порталов и ограниченного количества других слоев.
Некоторые другие слои известны только по слухам, так как их связи с Равниной Бесконечных Порталов давно уже разорвались. Они именуются Утраченными Планами Бездны - закрытыми зонами, где каждые открытые врата выводят заклинателя обратно на этот же план, независимо от его мощи. Многие лорды Бездны больше всего на свете бояться оказаться в одном из этих карманных планов, пребывая беспомощными до тех пор, пока кто-то не освободит их. Конечно же, многие другие лорды сражаются и проливают кровь ради того, чтобы узнать истину о том, как можно отправить туда своих врагов. В Бездне постоянно появляются новые слухи и частички полуправды, связанные с этим вопросом.

Королевство Миллиона Глаз

Одним из худших слоев Бездны является 6-ой, дом Великой Матери (ММ), главы пантеона бихолдеров. Здесь обитают все разновидности злых бихолдеров и подобных им, преследующих друг друга и любого танар'ри, которому хватит ума встать у них на пути.

План Призраков

План Призраков является 7-ым слоем Бездны, хотя долгое время он был закрыт для пришельцев извне. Уставший от Кровавой Войны и обитающий далеко от фронта, Сесс'инек (ММ) является одним из немногих танар'ри, которых не слишком интересует этот бесконечный конфликт. Врата на этот план, часто именуемый самими танар'ри Кеараканином, всегда закрыты: Уже для того, чтобы просто снять с них запоры, потребуется огромная мощь. Сесс'инеку поклоняются людоящеры, и его королевство заполнено королями ящеров, которые прислуживают ему.

Двенадцать Деревьев

12-ый слой Бездны был заброшен с тех пор, как лорды танар'ри пленили двенадцать дев и привели их сюда для того, чтоб принести их в жертву. Это место заполнено их мучительными криками, что делает общение на этом слое практически невозможным. Двенадцать Деревьев является местом дьявольской магии, так как демоны используют место, где умерли девы, в качестве средоточия силы, используемого для зачарования боевых машин и магических амулетов, способных уничтожать баатезу. Величайшим проектом, который реализуется в данный момент на этом слое, является создание Корабля Хаоса (смотрите страницу 26).

Кровавый Холм

Это было место вторжения баатезу в Бездну, одного из величайших успехов этой расы в самом начале Кровавой Войны. Теперь 13-ый слой является королевством Бешабы (ФР), Госпожи Неудач. Её королевство содержит как её черных оленей, являющихся тотемом Бешабы, так и неудачи, которые преследуют странников, оказавшихся в этом королевстве. Красноватые воды Кровавого Холма так же являются домом Умберли (ФР), Богини-Самки морей.

Железные Пустоши

Обжигающе холодный план льда, толщина которого достигает многих миль, Железные Пустоши являются владениями морозных гигантом, которые служат Костчтчию (ММ), лорду танар'ри. Практически лишенный жизни, этот 23-ий слой бездны освещен далеким светом, яркость которого не превышает лунный. Здесь Костчтчий обучил своих первых морозных магов, которые обитают в Ледяной Цитадели, крепости, вырезанной в движущемся льду между двумя высокими пиками, которые достигают небес этого слоя. В Железных Пустошах никогда не бывает весны, и большая часть его обитателей живет глубоко под землей в пещерах или твердынях.

Паутина Лолс (Преисподняя Паутины Демонов)

Это отвратительное место является свернутым планом, который связан со всеми мирами Основного Материального Плана, где поклоняются паучьей королеве Лолс (ММ). Этот план настолько глубоко уходит в себя, что напоминает

исполинскую паутину. Четыре нити-туннеля уходят в бесконечный туман, причем каждая нить превращается в кольцо и одновременно проходит (каким-то образом) над и под каждой из оставшихся нитей. Каждая нить заполнена порталами, ведущими на те планы, где Лолс сильнее все, которые расположены подобно жемчужинам, нанизанным на нить ожерелья. Ходят слухи о том, что дворец Лолс представляет собой передвижную железную крепость, которая постоянно передвигается по этой планарной паутине. Её слой является 66-ым слоем Бездны.

Изумруд

74-ый слой является королевством вечноизменяющихся цветом, сияющими изумрудными джунглями жара, кислоты, дождя и растительных ядов. По деревьям очень сложно увидеть землю, так как в некоторых местах ветви образуют не меньше семи древесных пологов. Джунгли являются домом Мерршаулка (ММ), бога юань-ти, а так же множества бродячих племен бак-лгуров. Мерршаулк дремлет в одной из множества ям и пещер, заполненных змеями, и не желает просыпаться ни при каких обстоятельствах, если, конечно же, ему не угрожает непосредственная опасность. Большая часть странников, проникающая в его пещеры, просто пожирается; оставшиеся выживают только благодаря всепоглощающей лености этого бога.
Раменос (ММ), бог болотников, так же дремлет в королевстве под Изумрудом, хотя его место отдыха представляет собой исполинское дупло. Его последователи-танар'ри именуют Раменоса Спящим Богом, и приносят ему жертвы, бросая их в его постоянно открытый рот. Если не считать змей, питонов, удавов, ядовитых жаб и кислотных дождей, Изумруд является относительно спокойным и мирным слоем Бездны. Все его опасности скорее можно отнести к пассивным, чем к активным.

Ненасытная Утроба

Этой слой соленой воды и скалистых выступов, используемых в качестве насестов летающими танар'ри. Глубины этого слоя управляются кракенами, иксиксачитлами и их владыкой, Демогоргоном (ММ), каменный дом которого оберегается наиболее могучими представителями каждой из этих рас. Многие вастрилиты (лорды вод) так же сделали этот слой своим домом. Над водой находится только самая незначительная часть его дворца; большая часть этого комплекса скрывается под водой, в холодных и темных пещерах, которые никогда не видели света. Лорд танар'ри копит свою силу, время от времени атакуя сахуаджинов, и только изредка принимая участие в Кровавой Войне. Это 88-ой слой Бездны.

Гниющая Равнина

Пугающее пространство высушенной, жаркой саванны и неглубоких болот является домом Лаогзеда, бога троглодитов (ММ), ненасытного пожирателя душ и трупов. Предположительно являясь потомком Панзуриэля, и танар'ри-рептилии, это вонючая помесь жабы и ящерицы достаточно быстро была изгнана из королевства Панзуриэля. Казалось, что Лаогзед практически не заметил этого; ему просто стало чуть сложнее добывать пищу. Лаогзед служит

другим силам в качестве планарного мусоросборника, так как он пожирает все, независимо от его происхождения и омерзительности. То, что он пожирает, становится частью самого плана, и потому танар'ри часто избавляются от ненужных им вещей, помещая их в какую-то аппетитную закуску и укладывая прямо перед этим падальщиком. Лаогзед так же пожирает орды наименьших танар'ри, как впрочем, и тех, кто беспокоит его без причины (подходящие причины всегда должны быть связаны с едой). Гниющая равнина является 181-ым слоем Бездны.

Шедаклах

222-ой слой Бездны чаще всего именуется Ямами Слизи, и представляет собой бурлящую массу жидкой и густой жижи. Здешний ландшафт полностью отвечает названию этого слоя, отличаясь обширными просторами едкой и лишенной малейших проблесков мысли слизи. Ходят слухи о том, что странные, органические формы поднимаются из этого исполинского океана по одному капризу Джуиблекса (ММ), который правит частью этого слоя. Оставшаяся часть Шедаклаха принадлежит Зуггмой (ММ), Владычице Грибов Бездны, ужасающей и злобной правительнице этих земель. Вместе с Иузом Древним, который сам был сыном лорда Бездны, она создала Храм Элементального Зла и - со временем - принесла множество смертей, разрушений и страданий. После этого, силы Добра начали победоносную кампанию против Зуггмой, и она была ошеломлена и скована во время взятия храма. Противостоящие ей жрецы заточили ей где-то глубоко под землей, очевидно не без помощи других богов. До тех пор, пока ей не удастся освободиться, это королевство будет продолжать постепенно гнить и разлагаться. Владения Зуггмой заполнены аскомидами, базидиронами, черными пудингами, коричневой плесенью, коричневыми пудингами, мышастыми пудингами, серой слизью, зелеными слизнями, разумными пожирателями, охровым желе, оливковым желе, фикомидами, бурой плесенью, устилагорами, лиловыми грибами, желтой плесенью и зигомами.

Дурао

Дурао является открытым слоем, который служит местом отправления значительной части орд танар'ри на Геенну. Оно в основном стоит из множества ржавых железных блоков и бараков, построенных между зловонными болотами и медленными водами Стикса. Когда армии маршируют по железным улицам Дурао - а это происходит практически постоянно - создается впечатление, будто этот звук отдается в каждом уголке данного слоя. Танар'ри используют исполинские баржи для перевозки своих солдат, тогда как марраэнолоты за небольшую плату спускают эти баржи вниз по реке. Не считая ржавых пирсов, с которых отправляются корабли на другие Нижние Планы и ужасающих обитателей болота (на которых любят охотиться лорды Бездны), на этом слое (который в каталоге Законников обладает номером 274) здесь не на что посмотреть.

Сульфанорум

303 слой является местом, куда танар'ри приходят для того, чтобы отдохнуть и выкурить трубочку высушенной плоти, навоза или чего-то еще, что они курят. Воздух заполнен отвратительной вонью, которая заставляет планаров и пилигримов задыхаться на каждом вздохе. Здесь едва можно дышать, хотя, кажется, будто это абсолютно не беспокоит танар'ри. На Сульфаноруме постоянно пытают огни, выбрасывая дым и угольки в небо. Тем не менее, здешнее пламя не так уж сильно - его едва хватает для того, чтобы зажечь трубку или окутать все вокруг дымом.

Королевство Червя

Множество бесконечных, изгибающихся туннелей, вырытых в постоянно осыпающихся глине, земле и камне. Этот 399-ый слой Бездны является норой Урдлена (ММ), бога-крота злых гномов, который вновь и вновь восстанавливает туннели после каждого нового обвала. Это королевство размалывает в порошок большую часть странников, удушая и отравляя оставшихся. Обитателями этого места являются гномы-просители, мейны, пурпурные черви, хезроу и коричневые громадины.
Как ни странно, многие обитатели Королевства Червя страдают от многочисленных грибковых и раковых заболеваний, которые развиваются внутри жертвы в течение 2-12 месяцев, разлагая её тело изнутри: посетители, которые проводят много времени в этом королевстве, так же, в конце концов, сталкиваются с ними. Менялы считают, что это заболевание является результатом вражды между Урдленом и Зуггмой, хотя доказать это невозможно.

Скорбный Эскаранд

Это один из немногих слоев Бездны, который следует некоему подобию порядка. Толпы просителей и случайные странники проходят через несколько входов, ведущих на этот план, и направляются по ненадежной местности к единственной выдающейся особенности этого слоя - огромной горе. Все ведущие с этого слоя врата находятся в глубинах Горы Скорби, но их надежно оберегают налфешни, которые являются основными обитателями 400-ого слоя Бездны. Они сидят на величественных огненных тронах, расположенных в Горе Скорби, или же гонят других существ навстречу их участи. С вершины своих тронов, налфешни (так же известные, как лорды скорби), судят смертные жизни существ, оказывающихся в Бездне, причем их приговоры гораздо страшнее тех, которые выносят в Сигиле Законники. Ходят слухи о Ямах Отчаяния, куда отправляют худших просителей.

Королевство Йиногу

Это мрачный и зловонный 422-ой слой Бездны, представляющий собой бесконечные, желтые леса и серовато-коричневые саванны, где бог гноллов и его приближенные охотятся на младших танар'ри и оказавшихся здесь странников. Кончики трав здесь остры, подобно кинжалам, очень распространены деревья-душители и шипометатели, а вода отравлена паразитами и болезнями. Так как танар'ри обладают иммунитетом к яду, сама вода отравлена. Йиногу (ММ) правит этим слоем с огромной горы разбитых костей, которая напоминает белую горную вершину, видимую практически из

каждого уголка плана; тот, кто не подчиняется или оскорбляет его, вскоре присоединяется к этой горе, причем пополнения проходят с завидной частотой.

Темница Безумного Бога

Будучи 586-ым слоем Бездны, это место выступает в качестве темницы Диинкаразана (ММ), безумного бога дуэгаров. Это кружащаяся воронка воздуха и газа, возле центра которой вращаются многочисленные каменные кольца. Диинкаразан магическим образом прикован к каменному трону, расположенному в самом сердце шторма. Этот план постоянно искажает пространство, подобно заклинанию *искажения расстояния*, сила которого в течение каждого раунда меняться от 10 до 80%.
Проклятый и отправленный сюда Илсенсином, богов иллитидов, Безумный Бог может быть освобожден только великой силой, и он постоянно находится в состоянии безумия, во время которого его мучают ужасающие иллюзии того, чего он боится больше всего на свете (ужасных монстров, самого Илсенсина, огромных пространств воды или лавы, в которых он тонет, и так далее). Ходят слухи о том, что великие боги раз в 50 лет позволяют его разуму проясниться, но Диинкаразан помнит только о мести, и убивает странников, которые приходят сюда, независимо от того, в здравом он уме, или нет. Эта тюрьма всегда разрывается между Карцери и Пандемониумом; тем не менее, равновесие тюрьмы и безумия удерживают её в Бездне.

Пещеры Черепа

Кали (ЛС) правит местом бесконечных, кровавых жертвоприношений и страданий. Этот план является домом кровожадных, четырехруких ксорнов, глазокрылов, фетчей, огненных теней и орд фанатичных просителей. Просители постоянно убивают друг друга и перерождаются для того, чтобы делать это снова и снова. Схожим образом, пещеры этого слоя постоянно строятся и разрушаются, и только богине известно, какие туннели будут уничтожены следующими. Странники являются материалом для алтарей. В Пещерах нет общедоступных врат - они спрятаны возле самых могучих представителей. Этих врат можно достичь, только убив представителя. Пещеры находятся под номером 643 в каталоге Законников, хотя они считают, что очень многие странники обнаружили дорогу сюда гораздо раньше, но не смогли вернуться, чтобы рассказать об этом.

Равнина Бесконечных Порталов
(Слой)

Характер. Будучи вратами, ведущими на бесконечные слои Бездны, Равнина представляет собой место постоянной активности, движения и поединков. Немногие остаются здесь надолго, а те, кто решаются на это, стремятся обрести как можно больше власти. Каждый рано или поздно проходит через это место, но это не значит, что путешествие по Равнине будет приятным. Она напоминает место, в котором проявились все худшие стороны вселенной.

Сила. Здесь не правит какая-либо единая сила. Вместо этого, Равнина Бесконечных Порталов представляет собой планарный перекресток, где правят толпы танар'ри, формирующиеся из стай бродячих изгоев и дезертиров. Эти толпы могут быть сильнее, или слабее, но все они полагаются на свое количество, а не на героизм своих членов. Толпа, состоящая из кого-то более сильного, чем младшие танар'ри, полностью способна разорвать на части любую из железных крепостей этого плана. Руины этих павших твердынь быстро занимаются самыми сильными представителями толпы, которым иногда удается привлечь своих сторонников настолько, что они возводят новую крепость, но теперь уже исключительно для себя. Те, кому хватает на это мощи, являются единственными силами данного плана.

Описание. Равнина Бесконечных Порталов является верхним слоем Бездны, который является мрачным и пустынным местом, раскинувшимся под слепящим красным солнцем. Бесчисленные дыры и огромные железные, твердыни испещряют здешний ландшафт. Дыры являются порталами, ведущими на другие слои Бездны. Крепости представляют собой твердыни отдельных лордов танар'ри, тела которых защищают подобострастно верные слуги, пока души лордов путешествуют по Астральному и Основному Материальному Планам, выискивая развращенных и злых существ, которых можно заставить служить себе.
За исключением самих врат самым важным местом Равнины Бесконечных Порталов являются окрестности Озер Расплавленного Железа, множества тиглей, цвет которых варьируется от раскаленного добела или докрасна, а так же обладающими более темными, но все еще жарками оттенками красного и черного. Все крепости и все оружие этого слоя происходят их этих постоянно кипящих озер, возле которых истинные танар'ри куют оружие и стены исполинских цитаделей. На самом деле, это место является настолько важным для безопасности Равнины, что силы баатезу и юголотов неоднократно пытались осадить Озера Расплавленного Железа, надеясь создать надежно защищенный плацдарм в Бездне. Тем не менее, ни одна из этих попыток не увенчалась успехом.
Возле города Стироса тонкой струйкой проходит Река Стикс, но большая часть Равнины состоит из красноватого праха, кости и ржавчины. Иногда возле провалов устанавливаются кузницы; они сжигают уголь, который передается через порталы, так как на Равнине нет ничего, что можно было бы использовать для поддержания огня в горне. Только полный идиот попытается ковать железо с помощью сушеного дерьма танар'ри.

Важные Города. Одной из самых больших твердынь этого плана являются Врата Повешенного, дом Джаранды (Pl/f/демон(марилит)/Страж Судьбы/Хаотично-Злая). Джаранда является марилитом, которая мечтает умереть, и является воистину безумной. Она командует одним гористо, тремя бабау, семью стадами арманитов и ордой мейнов и раттеркинов. Врата Повешенного являются ветхим городом, который распадается на части, несмотря на все старания его обитателей. Здесь особенно популярны Стражи Судьбы; большая часть других посетителей отправляется прямо на полки пищевых складов.
Стирос является городом казарм, или, по крайней мере, казарменным загоном, так как именно сюда молидеи сгоняют свои войска и пытаются посадить их на

корабль и отправить вниз по Стиксу на поля Кровавой Войны. Это им не всегда удается, но размеры поступающих войск настолько велики, что гибель половины воинов при посадке на корабль считается допустимым размером потерь. Сам город представляет собой набор едва пригодных для обитания длинных домов, разделенных улицами непроходимой грязи. Пристани находятся в несколько более приличном состоянии, хотя доки время от времени обваливаются от чрезмерного количества демонов. Любой танар'ри, тифлинг или злой планар, находящийся в 50 лигах от города, считается дезертиром, отправляется в Стирос, а затем переправляется на фронт.
Портал, ведущий в Чумное Кладбище (привратный город Внешних Земель) скрывается внутри одной из самых старых и наиболее надежных крепостей, которая называется Разоренным Пределом или просто Пределом (подробное описание этого поселения приведено далее).

Особые Условия. Равнина Бесконечных Порталов является перекрестком Бездны, где планары могут встретить любую разновидность танар'ри. Равнина так же является местом сбора военных сил Бездны, которые готовятся к отправке на фронт Кровавой Войны: молидеи очень активно вылавливают дезертиров и довольно распространены случаи, когда странников так же заставляют служить делу Войны. Так как бригады вербовщиков разбросаны по всей Равнине, то лучшими способами избежать путешествия в один конец на Баатор или Серую Пустошь являются скрытное передвижение, обеспечение молидеев взятками (дорого, но возможно) или получение покровительства одного из лордов танар'ри.

Важные Неигровые Персонажи. Джаранда и другие, подобные ей, часто являются взаимозаменяемыми и кратковременными; истинной силой на Равнине Бесконечных Порталов являются толпы демонов и молидеи. Толп легко может избежать любой глупец, которые предпримет определенные меры предосторожности; они являются шумными, и достаточно большими для того, чтобы поднимать облака пыли, а так же никогда не сходят с пути разрушений и насилия.
Самыми неприятными сторожевыми танар'ри этого плана являются Белая Тень (Px/m/демон/молидей)/Хаотично-Злой), бледный молидей с Аззаграта, который кажется больным, и Тарншафф Мрачный (Px/m/демон/молидей)/Хаотично-Злой), постоянно нахмуренный надсмотрщик, который готов порезать на куски любого, кто на его взгляд буде двигаться слишком медленно. Они беспрестанно преследуют танар'ри, которые стараются избежать Кровавой Войны, и оставляют за собой трупы изрубленных, повешенных и посаженных на кол дезертиров и слабаков. Белая Тень и Тарншафф так же являются поставщиками, которые обеспечивают армии припасами. Они конфискуют то, что только можно конфисковать, и отправляют это в Стирос. Каждый, кого они встречают на своем пути, обязан сделать свой взнос в дело общей победы: тот, кто не может сделать этого, отправляется служить.

Услуги. Оружие и даже разнообразные походные рационы доступны практически в любой крепости, но их цена нечасто измеряется в золоте. Танар'ри предпочитают рабов, оружие, магию и кровь в качестве оплаты, хотя они так же принимают и драгоценные камни. Монеты не интересуют их, и

потому каждая покупка влечет за собой долгие часы споров или уплату невообразимой цены в случае спешки.
Некоторые планары странствуют по Равнине, продавая руду, точильные камни, наковальни, знамена и подобные им предметы за деньги, но эти торговцы изменились от общения с танар'ри в худшую сторону, и вероятность того, что они обманут покупателя, так же велика, как и то, что они продадут ему свои товары. Они обычно путешествуют вооруженными караванами, которые снабжаются всевозможными пропусками и разрешениями; тем не менее, даже это не гарантирует того, что им удастся вернуться.

Разоренный Предел
(Город)

Одна доза яда стоит двадцати кинжалов.
-Красный Саван из Разоренного Предела

Характер. Разоренный Предел является местом, которое никому не дает второго шанса: любой странник, который будет недостаточно подготовлен к пребыванию там, не переживет первой ночи. Предел проверяет каждого из своих посетителей и поглощает слабых. Для сильных Разоренный Предел становится стартовой точкой, местом сбора последователей, местом, в котором гремят яростные речи, направленные против баатезу; здесь концентрируется власть и внимание первого слоя. Внутри Предела более или менее запрещены битвы, но схватки разгораются в течение каждого часа прямо за его стенами.

Правитель. Разоренный Предел был основан 201 год назад Красным Саваном (Pl/f/демон (суккуб)/Обреченная/Хаотично-Злая), огненноволосой надсмотрщицей, которая завоевала репутацию отравительницы и полезного информатора. Она все еще правит Пределом, и под её руководством крепкие стены этого места защитили обитателей Предела от пяти решительных нападений, включая атаку толп танар'ри, гитзераев и даже незначительного Лорда Бездны.

За Троном. Ходят слухи о том, что некоторые из супругов Красной оказывают на неё некоторые влияние, но никто не отважиться поручиться за это в людном месте, если, конечно же, странник не испытывает полной уверенности в том, что сможет обвести правительницу Предела вокруг пальца. Её суровая хватка так же надежна, как вообще может быть надежна власть над чем-то в Бездне. Нынешним супругом Красной и четвертым с момента основания Предела является налфешни, которого зовут Ягракс Кусающий Черепа (Pl/m/демон (налфешни)/Хаотично-Злой). Некогда он был узурпатором, стремящимся к власти, но и сейчас он достаточно силен, чтобы излучать угрожающую ауру кровожадности во время своих прогулок по залам Предела, хотя Красная держит его в подчинении. Во время попытки добиться власти, он был ранен в поединке с гористро, и с тех пор никто бы не смог обвинить его в переизбытке мозгов. Кажется, будто он вполне удовлетворен жизнью, состоящей в собачьей верности его госпоже, и подобострастной покорности каждому её желанию. Никто не знает, сколько здесь от актерского мастерства Ягракса, а сколько - от его глупости.

Описание. Разоренный Предел напоминает скопление потрескавшихся башен, окруженных рвами, стенами и остроконечными баррикадами. Самые важные части Разоренного Предела скрываются под землей: сам портал, ведущий в Чумное Кладбище, находится под основным залом, и он закрывается 20-тонным камнем в случае возникновения какой-то опасности. Продовольственные склады, арсенал, залы для допросов, склепы (в одном из которых по слухам похоронен первый фактол Мрачной Каббалы) и палаты Красной разбросаны по всему Пределу и соединены узкими туннелями. Комнаты для гостей представляют собой маленькие, но довольно приличные помещения, расположенные прямо возле главного зала.

Милиция. Власти Красной подчиняется все, что находится в стенах Предела, и она не желает, чтобы её гостям угрожала кровная месть. Кроме того, она постоянно вдохновляет молидеев (molydei) на поиски новых воинов и охранников. Но при этом Красный Саван требует подчинения от всех своих гостей, и она ожидает того, что они будут помогать ей в поддержании хрупкого мира всякий раз, когда кто-то из находящихся в Пределе попытается нарушить перемирие. Иногда она приказывает убить кого-то, кто раздражает её своим храпением, попыткой заказать напитки подешевле, или возможно просто ношением украшения из бирюзы (оракул сказал ей, что этот камень является несчастливым). Иногда она делает это просто потому, что может это сделать.

Услуги. В глубинах Предела хранятся хорошие запасы пищи и воды, и здешний арсенал может при необходимости обеспечить оружием маленькую армию наемников - но Красная любит получать выгоду, и потому все цены увеличены втрое. Здесь невозможно приобрести священные символы, святую воду и подобные им предметы, независимо от предлагаемой цены.
Суккубы и инкубы иногда продаются на аукционах: это юное потомство Красной, от которого она хочет избавиться прежде, чем оно сможет угрожать ей.

Местные Новости. В стенах Предела находится посол от Мрачной Каббалы, дворф, с высохшей рукой, который был послан из Сигила для расследования слухов о том, что здесь находится могила основания фракции; никому не известно, обманывает ли Красная этого дворфа или же ей действительно известно местонахождение тела первого фактола. Пока что ему удалось выжать из Красного Савана только её знаменитую улыбку.
Так же ходят слухи о том, что Красная готовится к нападению на Митренго, ближайшую крепость Равнины. Некоторые считают, что Красная пытается расширить свою маленькую империю, другие говорят, что таким образом она собирается нанести упреждающий удар, а третьи верят, что она ищет себе нового супруга. Никому даже в голову не приходит предположить то, что она может вообще ничего не замышлять.

Корабль Хаоса

(Место)

Слухи. Киль первого судна будущего флота военных кораблей был создан в Двенадцати Деревьях. Говорят, что для создания одного только корпуса понадобились могучие заклинания школы Некромантии и сотни ларв: так же ходят слухи о том, что в строительстве задействованы и Стражи Судьбы. Считается, что Корабль станет основной атакующей силой в войне с Верхними Планами.

Описание. Танар'ри проводят на Верхних Планах не слишком много времени, и это исполинское судно с череповидным носом не является исключением из правила: Корабль Хаоса должен стать оружием в борьбе с баатезу в Кровавой Войне. Для танар'ри корабль не является чем-либо необычным, тогда как Стражи Судьбы, которым пообещали одно судно из семи, очень гордятся своей работой.

Особенности. Скованный демонической магией и управляемый энергией сокрушенных духов, Корабль Хаоса является оружием энтропии, которое магическим образом разрушает строгие порядки армий баатезу, облегчая задачу атакующих их орд танар'ри. Воздействие Корабля напоминает воздействие *драконьего страха*, хотя при этом он действует на существ любых уровней. Хотя танар'ри не беспокоятся об этом, маги планов испытывают определенные сомнения относительно дальности воздействия сил Корабля. Если это так, то танар'ри могут пересмотреть свою сделку со Стражами Судьбы, к значительному неудовольствию фракции.

Аззаграт
(Королевство)

Характер. Здесь скрывается зло, которое в любой момент может вызвать море насилия, подобно тому, как одна искра вызывает всепоглощающий огонь. Разрешите ярости накапливаться до тех пор, пока у неё не появится возможность высвободиться. За каждой маской скрывается развращение и разложение, и здесь нет ни одного надежного места. Скрывайся, подобно змее, прячущейся в траве, а затем наноси удар. Кровавые бани - лучший способ удержать власть.

Сила. Граз'зт, Лорд Бездны (Приложение Монстров). Граз'зт остается скрытым в тенях, но ему известны все тайные врата и пути между тремя слоями его королевства. Он пытается поддерживать существование изящной маски, которая может вызвать симпатию у тех, кто впервые встречается с ним, но в глубине души Граз'зт является таким же отвратительным и развращенным, как и любой другой из его уродливых сородичей. Его нечастые приступы гнева невозможно описать: ярость Граз'зта может переносить целые города с одного слоя Триединого Королевства на другой, и разрушать целые горные хребты. Подобно всем Лордам Бездны он проводит большую часть своего времени в попытках добиться власти на Основном Материальном Плане.

Описание. Аззаграт - это хаотичная смесь трех планов, которые постоянно накладываются друг на друга и меняются местами, и между которыми часто, но случайным образом открываются врата. Так как всеми тремя уровнями правит один Лорд Бездны, они достаточно сильно похожи, и обладают сильными

магическими связями: некоторые говорят, что в один из дней три этих слоя превратятся в один.
Все три слоя Аззаграта связаны Рекой Соли, искрящейся кристаллической массой движущихся минералов, которые являются жидкими и твердыми одновременно. Существа, которым не посчастливилось упасть в реку, сразу же скрываются под наползающими на них кристаллами соли. Все, что не поглощается соляными песками, обычно превращается в красноватую пасту спустя 1d6+2 раунда.
Время от времени открываются врата, ведущие на один из трех слоев, врата, которые пылают зеленым пламенем, подобно духовым шкафам. Войдя во врата, странник переносится из "духового шкафа" одного слоя в "духовой шкаф" другого: огонь не действует на танар'ри, но путешественники, которые не совершают необходимых приготовлений, достаточно быстро поджариваются (получая 2d6 единиц урона). К сожалению, некоторые из этих врат действительно являются духовыми шкафами, с пылающими в них зелеными огнями; кроме всего прочего они являются превосходным развлечением для танар'ри, которые обожают наблюдать за тем, как Невежды раз за разом лезут в огонь, пытаясь перенестись на другой слой. Из-за пылающего там пламени, даже самым мудрым из странников сложно заметить мерцающий контур врат, и потому лучше всего будет предварительно понаблюдать за тем, входят ли туда танар'ри или нет.
Змеиные деревья растут на всех трех слоях Аззаграта и целые рощи этих деревьев окружают многочисленные дворцы и города этого королевства, выступая в качестве защитных барьеров. Ходят слухи о том, что один из слоев Граз'зта некогда был частью Серой Пустоши, которая постепенно оказалась здесь, и это предположение хорошо объясняет присутствие значительного количества змеиных деревьях. Другие говорят, что за этим стоит сам Граз'зт.

Важные Города. Лучше всего известные города Триединого Королевства в действительности всегда связаны друг с другом и Равниной Бесконечных Порталов: эти связи малопонятны для любого разума, который отличается меньшей хаотичностью, чем разум танар'ри, и это иногда делает путешествия по данному королевству воистину пугающими. Сами города часто чисты и даже красивы, хотя улицы все еще представляют настоящие лабиринты: ужасы Аззаграта скрыты лучше, чем другие кошмары Бездны. Стоны из-за закрытых дверей здесь более распространены, чем заливающая улицы кровь. Если странник не будет совать свой нос туда, куда не следует, то, возможно, ему удастся не узнать того, чего знать не следует.
Самым большим городом Триединого Королевства является Зелатар, который граничит со всеми тремя королевствами. Его двери и переходы изменяются еще чаще, чем Сигиле: некоторые говорят, что весь этот город представляет собой исполинский эксперимент Граз'зта, который пытается воссоздать порталы Сигила. Кажется, будто подобная изменчивость абсолютно не беспокоит алу-демонов, камбионов, набассу, теневых демонов, медленных теней, суккубов и тифлингов Зелатара. Они удивляются, когда видят планаров, которые с трудом ориентируются между тремя слоями, и говорят, что три королевства отличаются между собой так же, как рознятся день, ночь и сумерки.
Глашатай Зелатара, Мефисто, является хорошо известным рыцарем гроша (Pl/m/тифлинг/B9/Измененный/Хаотично-Злой). Мефисто можно подкупить для того, чтобы он провозглашал лживые известия, и многие высокопоставленные

лица Зелатара часто прибегают к подобным трюкам. Достаточно странно то, что танар'ри не перестают слушать Мефисто даже несмотря на то, что половина его новостей представляет собой неправду: они считают достаточно интересным попытки определить, что из сказанного является правдой, а что нет, и это иногда вызывает у Мефисто значительное неудовольствие. Тем не менее, всем обитателям города хватает ума не убивать его и не калечить до такой степени, чтобы он не смог больше выступать: это кажется бессмысленным, но без него в Зелатаре было бы скучно.
Страннику следует избегать Серебряного Дворца - места жительства Граз'зта, состоящего из 66 башен из слоновой кости и сотни холодных, зеркальных залов - если, конечно же, это возможно. Дворец является пугающе чистым местом, по которому гуляет эхо, в котором странники часто теряют своих гидов, павших от рук безумных и прожорливых бодаков, а так же гораздо более худших существ, которых Граз'зт освобождает из их темниц для собственного развлечения. По слухам Дворец скрывает в себе прямые врата, ведущие на Равнину Бесконечных Порталов и другие слои Бездны, как, впрочем, и порталы, ведущие на Пандемониум и Геенну.
Вызов в Серебряный Дворец не является социальным приглашением: это знак недовольства Граз'зта. Все танар'ри обернутся против демона, получившегося приглашение, и буквально притащат его во дворец, если он не пойдет туда по своей воле, или же разорвут его тело на части, если он решит сопротивляться. Как ни странно, но нескольким демонам удалось пережить визит к своему лорду, и вернуться обратно гораздо менее яростными и осторожными в своих предательствах.

Особые Условия. Первый слой Аззаграта (45-ый слой Бездны) представляет собой сырое, безмолвное и подавленное место; стоны и крики младших и наименьших танар'ри и невезучих планаров слышны практически отовсюду, но при этом они каким-то образом исчезают в пространстве. Здесь нет ничего выдающегося и ничего заметного, и все кажется одинаково серым. Эта природная безмолвность, заглушающая все звуки, и царящая здесь серость, облегчают бесшумное передвижение по слою: все попытки бесшумного передвижения и укрытия в тенях производятся с положительным модификатором +10%, и все существа получают +2 к вероятности ошарашивания. Первый слой Аззаграта очень сложно запомнить: путешественники рассказывают, что они не помнят детали ландшафта или городов, которые они видели здесь, хотя они хорошо помнят здешних обитателей и товары. Глупцы так же могут оказаться в Змеином Лесу Зринтор (описанном в *Руководстве Путешественника*), который находится на этом слое.
Второй слой так же страдает от необычного освещения. Солнечный свет, освещающий этот план, поднимается от земли, вместо того, чтобы падать с неба, как этого ожидала бы большая часть глупцов. Тени Аззаграта представляют собой застывшие колонны: они вздымаются в небо, подобно столбам тьмы. Днем небо является темным, а ночью оно сереет. Это 46-ой слой бездны, и его удобнее достичь с 45-ого слоя, чем с Равнины Бесконечных Порталов. Туннель в городе Зелатаре является идеальным переходом между двумя слоями.
Третий слой Триединого Королевства освещается синим небом, а жар магическим образом переплетается здесь с холодом. Вместо красного или

оранжевого света, огни 47-ого слоя мерцают синими и пурпурными оттенками. Огонь наносит урон холодом, а морозные заклинания наносят урон огнем. Хотя обычно танар'ри обладают иммунитетом к огню, на Аззаграте они получают половинный урон от того, что обычно считается заклинаниями огня. При этом они обретают иммунитет к заклинаниям холода, вместо того, чтобы получать от них половинный урон.
Из-за странного синего света на этом уровне сложнее узнавать других существ, и потому сюда очень часто приходятся любители маскировки. Достичь 47-ого слоя Бездны можно только через 45-ый или 46-ой; это объясняется тем, что он не связан напрямую с Равниной Бесконечных Порталов.
В отличие от других танар'ри, демоны Аззаграта формируют двойственное общество жестоких союзов, предательств и кровосмесительных браков с налетом космополитической вежливости и красоты. Демоны пресыщены, циничны и в большинстве своем верны Граз'зту, так как Лорд Бездны лично уничтожил всех непокорных и все семьи своих противников.

Важные Неигровые Персонажи. Карнаки Быстрый является могущественным планаром, способным отдавать приказы танар'ри Триединого Королевства (Pl/m/тифлингW(C)14/Страж Судьбы/Хаотично-Злой). Он правит из покрытой трещинами башни, скрытой в туманах первого слоя, хотя он часто покидает её для того, чтобы развлечься. Известно, что он любит носить украшения в виде черепов и изящные жилетки с защитными сиглами.
Другим заметным персонажем этого королевства является Маретта, Леди Счетного Дома (Px/f/демон (суккуб)/Общество Восприятия/Хаотично-Злая), которая следит за доходами, которые Граз'зт получает в результате заключения договоров с обитателями Прайма. Маретта управляет приютом удовольствий и дисциплины, расположенном в подземном центре Саморы, города греха, который каждый год выплачивает значительные суммы для поддержки армий, участвующих в Кровавой Войне. Маретта иногда посылает легионы камбионов на фронт, но большая часть города представляет собой убежище для тех, кто хочет избежать войны. Это одно из немногих мест в Бездне, отличающееся богатством и роскошью: некоторые говорят, что оно столь же ослепительно, как и Гора Целестия, но при этом более безвкусно.
Овантз (Px/m/демон (гористо)/Хаотично-Злой) является ангелом-разрушителем, который сокрушал целые города и крепости. Он носит черную корону из адамантита и черных опалов, которая является символом его служения Граз'зту, и ходят слухи о том, что Граз'зт часто "овладевает" или подчиняет себе Овантза с помощью короны для выполнения миссий, требующих огромной мощи. Внимательный странник услышит звуки бегства других танар'ри и планаров при одном приближении Овантза.
Омаранна Судьбоносец (Pl/f/тифлинг/F10/Хаоситект/Хаотично-Нейтральная) считается достаточно надежным источником информации и подходящим проводником для путешествия по Аззаграту, хотя в Бездне это значит не так уж много. Странники говорят, что она ищет что-то или кого-то, но на самом деле она пытается избавить от серебряного кольца, которое связало её с Бездной. Она не может находиться в заключении, даже если её тюрьма больше, чем можно себе вообразить.

Услуги. Аззаграт гораздо более дружелюбен к торговцам и торговле, чем большая часть слоев Бездны, гарантируя свободный проход караванов и защиту

стражей-камбионов, алу-демонов или тифлингов наблюдающих за ними. Иногда обитатели Аззаграта действительно делают выговор или просто пожирают тех, кто нападает на торговцев. Тем не менее, каждому торговцу придется передать большую часть своего дохода гористо, который наблюдает за вратами, ведущими на этот план. Ходят слухи о том, что это существо всегда узнает, если кто-то пытается его обсчитать; другие говорят, что это сам Граз'зт, который норовит развести Невежд. Некоторые пьяницы много говорят, но немногие из них осмеливаются припрятать что-то у ворот.

Танатос, Утроба Смерти
(Королевство)

Характер. Все здесь является безмолвным, замерзшим и бдительным, ожидая возможности вытянуть любую искру жизни, которая проходит через мерцающие огненные врата этого места. Спокойный, смертоносный и абсолютно безжалостный, Танатос гордо демонстрирует свое разложение и гниль. Даже после смерти Утроба Смерти делает со своими жертвами нечто ужасное.

Сила. Киарансали (ММ), богиня мести и нежити дроу, недавно отвоевала этот план у бывшего лорда нежити Бездны. Теперь никто не отваживается называть имя этого лорда, так как Киарансали приказала, чтобы его соскребли с каждого монумента, каждой рабской цепи и каждого свитка. Говорят, будто Киарансали облачена в плащ из стучащих костей, который вселяет страх в сердца всех живых существ, которые слышат его (спас-бросок против парализации с отрицательным модификатором -4; учитывается магическая сопротивляемость). Зимой она правит своим королевством из Наратира, Города Мертвых, где вампиры выступают в качестве её советников, спектры являются её генералами, а легионы богини включают в себя драйдеров, бабау и арманитов (смотрите страницу 30). Летом она воцаряется в Запретной Цитадели. Просителями королевства Киарансали становятся те, кого она убила. Если странник желает отправиться сюда, то это его проблемы. Холодная мощь данного плана постоянно поглощает множество ларв, дретчей и путешественников.

Описание. Танатос, 113 слой Бездны, является холодным планом льда, разреженного воздуха и черного, безлунного неба, который принадлежит танар'ри в такой же степени, как и нежити. Нельзя в действительности сказать, что здесь кто-то живет: На Танатосе нет полей или лесов, и нет даже извращенных рощ змеиных деревьев. Мхи, плесень и грибы развиваются в более теплых районах этого слоя, и островки тундры так же борются за жизнь, но, несмотря на это здесь не слишком много вещей, пригодных для утоления голода и жажды. Конечно же, очень немногим обитателям Танатоса требуется удовлетворение этих потребностей.

Важные Города. Хотя большая часть этого плана представляет собой замерзший некрополис, следует упомянуть об двух городах, которые окружают летний и зимние дворцы Киарансали. Наратир является местом расположения её зимнего дворца, представляя собой холодное королевство, вырезанное в

поверхности замерзшего океана. Ковры, устилающие полы дворца Киарансали, сделаны их волос его бывших обитателей.
Запретная Цитадель находится выше по течению Реки Стикса в сухом и холмистом месте. Это летнее королевство разлагающейся плоти и окружающий его город именуется Лакримозой или Котлом Слез. Сам город является более теплым местом, чем большая часть окружающего его плана, причем исключительно благодаря множеству ржаво-красных гейзеров, выбрасывающих пар и воду в Стикс. Тела зомби, гхулов, умертвий и другой разлагающейся нежити часто сбиваются вместе и отправляются вниз по Стиксу в Наратир, где они превращаются в скелетов, темных духов и других существ, прислуживающих танар'ри.

Особые Условия. Существа, которые умирают на плане Танатос, практически сразу же превращаются в его слуг, чаще всего, переходя в состояние нежити, хотя иногда и трансформируясь в мейнов, дретчей или раттеркинов.
Преображение занимает час или около того, и для просителей этого плана оно является необратимым. Оно может быть приостановлено в случае с праймами или планарами благодаря заклинаниям *оживления мертвецов* или *ограниченного желания*, или же может быть обращено вспять с помощью заклятий *воскрешения*, *изменения облика* или *желания*.
Вся нежить на Танатосе обладает базовой регенерацией в размере 1 хит-поинта в оборот. Более могучая нежить (вампиры и подобные им), сохраняет свою более быструю регенерацию, но при этом начинает восстанавливать свои хит-поинты сразу же после того, как получает ранение.
Разреженный воздух Танатоса уменьшает Телосложение живых существ на два пункта на все время пребывания на этом слое, что приводит к изменениям количества хит-поинтов, бросков атрибутов и степени выносливости. Ничто иное, кроме как заклинания *исцеления* или *желания*, не может обратить вспять это воздействие.

Важные Неигровые Персонажи. Самыми важными служителями Киарансали являются управляющие двух её дворцов, Гниющий Джек (Px/m/демон (бабау)/Хранитель Праха/Хаотично-Злой) и Аниста Восьмиглазая (Px/f/драйдер/ P12/Хранитель Праха/Хаотично-Злой). Гниющий Джек полностью соответствует своему имени: Он постоянно теряет свою гниющую кожу, которая просто кишит личинками, и, время от времени, он теряет свой пустулезный глаз. Он воображает себя великим правителем и надеется убедить нескольких Лордов Бездны в том, что те должны поддержать его, вследствие чего Джек надеется обрести достаточно количество власти для того, чтобы отобрать этот план у своей госпожи. Киарансали знает об этом, но при этом богиню только развлекает коварство её слуги. Когда Джек станет слишком опасным, то он будет наказан, но до тех пор она оставляет ему достаточно большую свободу.
Аниста является правительницей летнего дворца. Она носит *корону глаз*, магический предмет, который позволяет ей видеть на все 360 градусов и потому она никогда не может быть ошарашена. Анисту так же можно назвать довольно нервной; любой глупец, который решит прочистить горло у неё за спиной, скорее всего, заставит Анисту подпрыгнуть.
Бессонный, молидей, который управляет силами этого плана в Кровавой Войне, кажется способным пребывать одновременно во множестве мест (Px/

m/демон(молидей)/Хаотично-Злой). Каждый танар'ри этого плана страшится его. На самом деле Бессонный является двумя близнецами, которые старательно изображают единое существо. Каждый, кто убеждается в обратном, погибает.

Услуги. Неживые рабы и слуги доступны любому глупцу, который захочет терпеть испускаемое ими зловоние - и стоимость их служения достаточно невелика - всего 1 или два медяка в день. Танар'ри часто нанимают целые орды практически бесполезных слуг просто для того, чтобы произвести впечатление на других. Здесь недоступна большая часть долговечных товаров: пища стоит в два или в три раза больше, чем обычно.
Хранители Праха являются самой могучей фракцией на этом слое Бездны и они выступают здесь как в качестве проводников, так и в качестве гостей. Они требуют как минимум 10 золотых монет за день, часто больше, но им известно, где можно найти лучший воздух, пищу и воду. Большая часть нежити игнорирует странников, сопровождаемых Хранителями Праха.

Наратир
(Город)

Характер. Для того, чтобы гулять по улицам Наратира необходим крепкий желудок, так как они усеяны виселицами и гхулами. Именуемый Городом Мертвых, Наратир является домом для множества враждующих банд вампиров, баньши и спектров, каждая из которых старается превзойти других в служении своей госпоже, Киарансали. Все они постоянно ищут себе новых слуг и превращают слабых или беззащитных странников в нежить для того, чтобы доставить радость своей жестокой богине.

Правитель. Номинальной правительницей является Киарансали, богиня мести и нежити дроу, которая отдает приказы со своего кошмарного трона зомби и скелетов, расположенного в Запретной Цитадели. Повседневным правителем города является Раува Кормраэль, самая могучая жрица Киарансали с Прайма (Pr/f/дроу/P28/Хранитель Праха/Хаотично-Злая).

За Троном. Хотя он правит только летом, когда Киарансали покидает свой дворец, Гниющий Джек обладает властью, преображающей город в отсутствие его госпожи. Он игнорирует приказы Раувы, приводя в город танар'ри, раздавая городские богатства своим товарищам, поднимая налоги и убивая своих противников. Тот, кто может сделать это, покидает город, когда его правителем становится Гниющий Джек.

Описание. Окруженный рвом, наполненным водами Реки Стикса, Наратир является безмолвным и холодным городом, улицы которого часто пустуют целыми часами. В Наратире немного таверн и еще меньше магазинов: нежити не нужна пища или товары. Центральный замок, построенный из костей, обладает внутренними стенами из плоти и коврами из волос.

Милиция. Здешняя милиция именуется Костяной Булавой и представляет собой отвратительную банду гхулов, возглавляемую гхастами или злыми духами. Капитанами Костяной Булавы являются бабау, которые используют в качестве дубинок зачарованные и покрытые множеством узоров берцовые

кости. С помощью этих дубинок, капитаны нежити могут творить *песню смерти* раз в день, воздействие которой напоминает последствия песни баньши. Живые существа так же могут использовать эти дубинки, хотя в этом случае они могут стать жертвами своей собственной песни.

Услуги. Наратир предоставляет не так уж много услуг, за исключением тех, которые предназначаются для танар'ри и разумной нежити. Еда, напитки и теплые кровати доступны в Бездонном Колодце, гостинице, которой руководит Багровый Мол, постоянно ворчащий и вытирающий кружки кровавыми тряпками. Посетители гостиницы могут еще быть живыми, но их шаркающая походка и глухой тон указывают на глубокую беспомощность и усталость. Обладающая лучшей подборкой посетителей, но худшей атмосферой, таверна Последнее Блюдо отвечает нуждам городской элиты. Здесь подают только те блюда, которые состоят из чистой энергии, и предназначены для насыщения лордов нежити. Посетителей развлекает Ладислас Жестокий (Pl/m/тифлинг/B15/ Податель Колец/Хаотично-Злой), бард, известный игрой на своей шипастой флейте и изящной лире, с помощью которых он аккомпанировать своим душераздирающим композициям. Даже знатоку планов следует хорошенько следить здесь за своей спиной, но при этом он может узнать очень многое из разговоров здешних завсегдатаев.

Местные Новости. В Наратире постоянно циркулируют слухи, которые служат не только для развлечения, но и обеспечения информацией. Недавно появилось множество историй о Квалетре, жрице Лолс, которая появилась здесь в облике баньши, чтобы служить Госпоже Нежити. Противоречащие друг другу слухи повествуют о том, что она предала свою прежнюю покровительницу, что ей было даровано место у ног Киарансали, или что она превратилась в лича в результате своих экспериментов, и таким образом попала под контроль Киарансали.

Равнины Галленшу
(Королевство)

Характер. Огромные стада арманитов скитаются по 377-ому слою Бездны, месту оглушительного, постоянного и бесплодного движения. Кажется, будто здесь нет ничего связанного друг с другом, что весь этот слой - это только пыль, служба, тоска и неожиданная смерть. Галленшу живет одним мгновением, подобно армии на марше, не задумываясь о том, что будет после следующей схватки, следующего предательства или следующего мира. И это еще не самая плохая жизнь для места, где никто не видит дальше своей реки через прах, и где караваны обычно пропадают, миновав всего лишь половину пути.

Сила. Нет. Равнины Галленшу являются независимым слоем, который принадлежит только арманитам. Многие из них следуют приказам Лорда Бездны Бафомета, хотя многие поклоняются военачальнику, под предводительством которого они сражаются. Военачальники способствуют возникновению этих личных культов и орденов лизоблюдов, тогда как осмелившиеся продемонстрировать малейшие признаки амбиций, удостаиваются чести нести знамя стада в бой, что в большинстве случае

оказывается фатальным. Тот, кто восстает против своего командира, обретает вечный покой на виселице.

Описание. Равнины Галленшу являются местом праха, сурового синего света и незначительного количества воды, места, где все начинает увядать. Плотная, удушающая пыль лежит повсюду и закрывает горизонт, подобно туману. Подобно туману она бывает более, или менее плотной, но при этом она всегда присутствует на Равнинах.
Сама земля здесь состоит из плоти, костей и крови, предположительно втоптанных в землю многими поколениями копыт. Воздух постоянно заполнен палью, что заметно усложняет процесс дыхания при отсутствии особых повязок. Когда поднимается ветер, пыль вполне способна ослепить странников, которые не позаботились о защите своих глаз.
Галленшу некогда был домом больших стай варрангоинов, но на протяжении долгих эонов власть летучих мышей Бездны над этим местом становилась все слабее и слабее. Хотя об этом помнят немногие, но руины городов варрангоинов все еще лежат под толстым слоем праха, скрывая забытые этими существами сокровища. Тем не менее, их очень сложно найти, так как арманиты не обращают внимания на руины, а варрангоины не любят рассказывать о них. Обнаружить их можно только благодаря удаче: если рубака замечает варрангоина, копающегося в грязи, он может с уверенностью говорить о том, что там находится один из их городов, так как варрангоины никогда не забывают места своего прежнего величия.

Важные Города. Двадцать четыре великих города Галленшу представляют собой ничто иное, как укрепленные конюшни, предназначенные для перегруппировки, перевооружения и передышки перед следующей стычкой с баатезу или ближайшим военачальником - а для арманитов нет особой разницы. Наиболее известными городами являются Янтарь, Базальт, Кровавик, Осколок Кости, Глина, Холодное Железо, Темный Источник, Серое Стекло, Нефрит, Кровь Мага, Марун, Обсидиан, Охра, Бычья Кровь, Пурпур, Серебряный Шпиль и Стальное Веретено. Эти города представляют собой набор стен, ворот и ограждений, окружающих центральный колодец, арсенал, амбар и склады. В случае осады, опасности или нападения, все не-танар'ри сгоняются на городские валы, где их сажают на колья, с целью замедлить продвижение врага и избавиться от пробравшихся в город шпионов.
Величайшим городом Галленшу является Черная Грива, которая старше самих арманитов, и которая является местом, при одном взгляде на которое странники могут ощутить его древность. Здесь не правит единый Консул (смотрите *Приложение Монстров*), а вместо этого город оберегается элитными силами раттеркинов, которые восседают на огромных механических лошадях, сделанных из меди. Этот город является нейтральной территорией, где лишенные лидера арманиты ищут себе покровителей, а покровители собирают армии.
Город Бычья Кровь известен своим Всадниками, кланом раттеркинов, который служит милиции арманитов города в качестве разведчиков, конюхов и помощников. Очевидно, что главными в этом союзе являются арманиты. Конечно же, раттеркины этого города являются такими же уродливыми, как и большая часть их народа, но при этом они являются прирожденными всадниками, способными свешиваться со спины своих мастеров или же скакать

на них стоя. Эти раттеркины обладают зазубренными саблями и небольшими арбалетами с зазубренными стрелами, острия которых покрыты мышьяком.

Особые Условия. Пыль, постоянно заполняющая воздух, действует, подобно *вонючему облаку* на каждого, кто пребывает под её воздействием более одного раунда. Арманиты обладают иммунитетом к этому воздействию. Заклинания *замедления яда* и *нейтрализации яда* являются эффективными средствами борьбы с подобными окружающими условиями; впрочем, странник может воспользоваться обычной влажной тряпкой, которой необходимо будет закрыть нос и рот. Заклинания, вызывающие ветер, оказываются не слишком практичными, так как пыль находится повсюду.
Более медленным, но не менее смертельным воздействием пыли является ухудшение видимости, в результате чего странники начинают ходить кругами. На Равнинах Галленшу очень легко заблудиться: путешественники, которым не помогает проводник, теряют дорогу в случае результата броска 1d10 от 1 до 8. Если их сопровождает рейнджер или кто-то обладает навыком Ориентирования, то вероятность этого уменьшается до диапазона от 6 до 10.
Все предметы, не принадлежащие к Бездне, сразу же начинают разлагаться. Металлические вещи обладают иммунитетом к этому воздействию, тогда как все остальное сгнивает в течение месяца (все немагические предметы должны делать спас-бросок против кислоты в течение каждой недели, если, конечно же, они не были сделаны в Бездне).

Важные Неигровые Персонажи. Янтарный Жеребец является правителем самого большого и удачливого стада арманитов, и, кажется, будто таким образом он старается захватить власть в нескольких близлежащих городах (Pl/m/демон (арманит-консул)/Хаотично-Злой). Его истинное имя неизвестно даже ближайшим его советникам, так как опасается возможной магической опасности.
Арманитам неизвестно то, что варрангоины не только отступают перед их победоносными армиями, но и готовят ответный удар, направленный сразу на десять городов. Величайшим военачальником варргоинов является Вис Ниррин Вис (Pl/m/демон (варрангоин 4-ого типа)/Хаотично-Злой), которому удалось собрать армию, состоящую из многих тысяч воинов, и который собирается ворваться со своими воинами в эти города, как только кто-то откроет им ворота, возможно тифлинги или другие странники.

Услуги. Арманиты всегда готовы оказать помощь в нападении, кровопролитии или грабеже. Независимые отряды арманитов исполняют роль курьеров, стражей или разведчиков. Минимальная стоимость их работы равняется 100 золотым монетам в день и выше, но, по крайней мере, странник будет знать, что он не заблудится в пыльных просторах Галленшу. Кроме того, арманиты всегда готовы заставить кого-то помогать им в сражении. Юные, старые или слабые арманиты убиваются на поле боя, подобно охромевшим лошадям, или же обращаются в рабство своими сородичами, которых используют их для работы с кузнечными мехами. Некоторые из этих рабов-кузнецов обладают достаточной репутацией, чтобы привлечь внимание лорда Бездны; окружающие называют это Горьким Освобождением, так как не только арманиты теряют прекрасного ремесленника, но и сам кузнец-раб должен теперь выполнять

гораздо большее количество работы для лорда, чтобы не превратиться в отвратительного мейна.
Арманиты делают прекрасные подковы, а их упряжи и хомуты для больших ездовых животных являются лучшими на планах. Подковы, создаваемые здешними кузнецами, всегда обладают отличным качеством, и, иногда, имеют магические свойства. Арманиты так же славятся своими разноцветными флагами, штандартами и обладающими многочисленными разрезами плащами.

Торремор
(Королевство)

Характер. Все, что не может содержать себя, обречено на смерть. Бери все, что тебе предлагают, скрывайся и накапливай богатство, одновременно с этим уничтожая всех остальных. Бей по глазам, так как слепец не может летать. Пускай враги ненавидят тебя, ибо ненависть всегда ходит бок о бок со страхом. Молодые должны взмыть в небо или погибнуть.

Сила. Пазраэль (*Приложение Монстров*), Лорд Бездны, который правит этим слоем, не обладает огромным залом или храмом, а вместо этого проводит большую часть своего времени в поисках силы и власти. Его отношение к собственному королевству лучше всего выразить следующим словосочетанием – “ревнивая небрежность”. Пазраэль не хочет тратить свое время здесь, но как только его представители сообщают ему о том, что другой Лорд Бездны собирается напасть на него, он сразу же собирает силы и начинает строить планы по отражению атаки.

Описание. 503-ий слой Бездны заполнен колоннами, пандусами и связанными между собой насестами и перекладинами, и является домом для огромных стай набассу, вроков, чазмов и суккубов, как впрочем, и перитонов, гарпий, гаргулий и варрангоинов. Населенные части слоя часто связаны лестницами или переходами, построенными для прибывавших сюда погостить Лордов Бездны, а затем забытых. Кажется, будто у этого плана нет дна; тот, кто подскальзывается и падает вниз, просто продолжает падать до тех пор, пока не врезается в перекладину или платформу. Нечистоты и водопады обречены на бесконечное падение, исчезая, в конце концов, в пыли или тумане. Достаточно любопытно то, что падающие струи воды создают исполинские радуги на всей своей протяженности, и с подобной красотой не может поспорить ни один слой Бездны. Танар'ри с других слоев считают это прекрасным поводом для веселья и насмешек.

Важные Города. Самым важным местом сборов на этом плане является Гнездо Онстраккера, постоянно разрастающееся скопление дерева, костей, камней и колонн. Его туннели уходят глубоко в середину гнезда, и внешние пределы этого места стали идеальным домом для многих набассу этого плана. Эти крылатые демоны приносят материалы для расширения гнезда, укладывая все новые и новые камни, куски древесины, экскрементов и яичной скорлупы поверх старых, тем самым увеличивая размеры всей конструкции. В самом центре Гнезда находится королева, точное местонахождение которой неизвестно.

Чазмы собираются на нижних пределах слоя в сезон дождей, и именно там они спариваются и откладывают яйца в разлагающейся плоти существ, которые падают сверху. Вся эта орда издает оглушительное жужжание в течение месяца, на протяжении которого чазмы обмениваются свадебными дарами, состоящими из золота из магии, спариваются, откладывают яйца, наблюдают за их безопасностью, а затем уходят. После этого на нижних пределах Торремора наступает тишина. Некоторые падальщики скитаются по этим областям в течение оставшейся части года, собирая безделушки, оставшиеся от пребывания там чазмов.

Особые Условия. Все объекты на этом плане обладают центральной гравитацией - независимо от того, на какую поверхность садится существо, сила тяжести будет направлена к центру объекта. Тем не менее, сила тяжести самого слоя направлена вниз и время от времени изменяется в зависимости от капризов Пазраэля: существа должны летать вверх и вниз, но при этом они могут приземлиться на любую крышу или зацепиться за любой насест.

Важные Неигровые Персонажи. Проволокоплеты являются странным культом просителей и нескольких младших танар'ри, которые верят, что слабые должны быть выброшены из Торремора с помощью натягивания проволок, маятников, сетей и других препятствий между колоннами. Пазраэль не разрешал, но и не запрещал деятельность Проволокоплетов, и потому они продолжают свою работу, предоставляя плененных и искалеченных летунов их судьбе. На них охотятся великие танар'ри и большая часть других летунов, которые считают их опасностью.
Многие тифлинги научились выживать с помощью передачи сообщений через исполинские барабаны. Каждый барабан обладает определенным звучанием и именем в их сети, и звук каждого инструмента разносится на много миль. Эти тифлинги именуются, в полном соответствии прямолинейной манере танар'ри, Барабанщиками. Барабанщики зарабатывают себе на хлеб передачей сообщений; тот, кто атакует, угрожает или изгоняет их, вскоре обнаружит, что его сообщения теряются, искажаются или передаются не тому, кому надо, и помчится извиняться перед тифлингами - все танар'ри обладают секретами, которыми они не хотели бы делиться со своими товарищами. Лидером Барабанщиков является Атлор Райтгарра (Pl/m/гитзерай/ T17/Измененный/Хаотично-Злой), худощавый и выглядящий загнанным изгнанник с Лимбо.
Гнездом Онстраккера владеет Кикаку, Матерь набассу (Pl/f/демон (набассу)/Хаотично-Злая). Огромная и жирная, она занимает центр Гнезда, заботясь о своем потомстве до тех пор, пока не появится возможность выбросить его из гнезда, после чего Кикаку требует принесения клятвы верности, когда её дети возвращаются с Прайма. Большая часть странников считает, что они собирается подняться в иерархии танар'ри и сбросить с трона Пазраэля, хотя кажется, будто его самого это абсолютно не волнует.

Услуги. В Торреморе нет такого понятия, странник. Путешественник должен считать себя везунчиком, если ему не приходится служить гнезду набассу. Единственными услугами со стороны обитателей Торремора являются те, которые страннику удастся выбить из них.

Страсти Арбореи

Большая, как жизнь, и еще более изменчивая, чем любовь, Арборея является местом сильных страстей и неистовых настроений, фантазии, воплощенной в стали, и страстей, которые ослепительно пылают до тех пор, пока не догорают. Воистину правдиво то, что большая часть обитателей Арбореи обладает добрыми душами, и что силы этого плана посвятили себя борьбе со злом. Но безрассудные проявления эмоций просителей могут иметь ужасающие последствия: гнев так же част и столь же почетен на Арборее, как и радость. Глушь и размеры этого плана позволяют многим из здешних бывших властителей достигать чего-то большего, чем просто вымещать свою злобу на Асгарде или Карцери. Титаны, Лолс и боги гигантов обладают агентами и представителями, которые шпионят за противниками и мучают их врагов. Они так же обладают вратами, которые позволяют им время от времени возвращаться сюда и наносить ощутимые удары узурпаторами.

Сам план остается диким и безупречным. Каждая лужайка и ручей населены духами природы, которые не слишком порадуются осквернителям, и потому странникам следует вести себя как можно осторожнее. Поджигатели, лесорубы, охотники, которые охотятся ради удовольствия, да и просто те, кто протаптывают новые тропинки, часто становятся объектами смертоносных нападения со стороны защитников древних лесов.

Физические условия

Лучше я вернусь домой без щита, чем на нем.
-Ксенофон, Чувствующий

Приятные ветерки Арбореи часто превращаются в жестокие бури, но даже погодные крайности не способны испортить красоту этого плана. Здесь не слишком много городов, так как этому месту они просто не нужны. Здешняя земля отличается изобилием, а духи природы обычно слишком застенчивы или слишком добры для того, чтобы представлять опасность. Глупцу придется постараться для того, чтобы найти здесь неприятности на свою голову.

Но хотя этот план не является таким же смертоносным, как ветра Пандемониума, его нельзя назвать столь же безмятежным, как Гору Целестию. Хотя зима Арбореи отличается мягкостью, здешняя погода способна убивать. В большинстве своем, странники на этом плане гибнут от ударов молнии и града. Каждый, кто оказывается во время дождя в одном из древних лесов Арбореи, в лучшем случае должен будет задержаться там: путешествие через заросли (или, что еще хуже, путешествие по веткам деревьев) приводит к большому количеству сломанных ног. Раненные странники становятся легкой добычей ненасытных хищников этого плана.

Когда странник говорит, что воздух Арбореи является таким же наэлектризованным, как и перед штормом, к его словам стоит прислушаться.

Арборея - это не место, в котором собираются вспыльчивые путешественники: это место, которое *делает* каждого вспыльчивым, страстным и похожим на глупца. В некоторых отношениях эмоциональность Арбореи представляет полную противоположность логике Механуса, хотя она и не похожа на чистый и бесформенный хаос Лимбо.

Игроки должны отыграть это, оказавшись на Арбореии: хотя большинству ролевиков не понадобится об этом напоминать. Даже самым застенчивым игрокам придется выбраться из-под своего панциря для того, чтобы отыграть роль своих персонажей.

Если все остальное не срабатывает, то игроки делают спас-бросок против парализации в те моменты, когда их персонажам необходимо реагировать эмоционально. Так как арбореанцы ценят эмоциональные реакции, провал спас-броска не всегда приводит к негативным последствиям. Кроме того, Мастер должен награждать игроков дополнительными пунктами опыта за отыгрыш мелодраматичности.

Эмоциональные путешествия могут быть опасными, но ландшафты заселенных частей Арбореи (подобных Олимпу) являются приятными, пасторальными и практически безвредными. Невысокие, пологие холмы, поля пшеницы, овса, ячменя и проса, виноградники, а так же фруктовые и оливковые рощи сменяют друг друга. Но открытые просторы, лежащие между королевствами, являются в большинстве своем непроходимо дикими. Чем меньше населения в этих регионах, тем более враждебными являются здешние холмы, горы и леса. Хотя это часто говорят о многих частях Великого Кольца, только в Арборее эти заявления подтверждаются фактами: Каждая здешняя гора является самой высокой, каждый лес - самым густым, и каждый океан - самым глубоким. Дикую природу Арбореи никак нельзя назвать спокойной.

Истина, о которой не часто слышат странники, состоит в том, что здешняя земля является живой, что проявляется в духах природы. Некоторые из них являются лесными стражами, которые знакомы опытным путешественникам - спрайтами, сильфами, дриадами и так далее. Но духи самой земли являются гораздо более многочисленными: Каждая река, каждая гора, каждое облако обладает собственным защитником. Если какой-то бедолага прорубался через непроходимые заросли, а потом бросил срубленные ветки в ближайшую реку, то дух реки, скорее всего, не оставит этого просто так. Реакция на действия странников варьируется от места к месту, но обычно чем более дикой является земля, тем более неприятными оказываются последствия. Река может обратиться вспять или вообще исчезнуть. Обиженный лесной дух может поменять местами все деревья в роще, пока странники спят, в результате чего все ориентиры окажутся перепутанными. Ни одного из этих духов невозможно убить, если, конечно же, не уничтожить землю, которую он защищает, но при этом они подаются убеждению и согласны говорить с путешественниками. Большая часть духов создает какое-то существо, через которое они говорят, причем это существо обычно напоминает облик собеседника духа, хотя и довольно любопытно наблюдать за тем, как лес принимает облик гитзерая с лиственными волосами, скрюченными пальцами и глазами из прозрачного сока.

Даже в самых диких частях Арбореи, умный странник может найти множество пищи, если, конечно же, будет знать, где искать. Если куст цветет, то существует довольно значительная вероятность того, что на нем будут съедобные фрукты. Праймы говорят, что они никогда не видели такого изобилия, как на Арборее. И это действительно так, ибо здешняя рыба является огромной, животные - многочисленными и доверчивыми, а в силках охотников всегда оказывается множество толстых зайцев и пушистых лисиц. В результате этого, невежественные праймы оказываются просто поражены богатствами Арбореи.

Арборея является более щедрой, чем большая часть оставшихся планов, и даже городской глупец из Сигила сможет выжить здесь. Все, что ему нужно - это руки для того, чтобы собирать ягоды, и сила воли для того, чтобы залезть на дерево и нарвать фруктов. Ручьи просто кишат огромными рыбинами (хотя они являются достаточно разумными и умело избегают рыболов), а на лугах пасутся целые стада красных оленей и лосей. Но все это изобилие еще не означает того, что здешние просители не занимаются сельским хозяйством: им нужно зерно и сено для их скота, и, кроме того, самые лучшие и большие фрукты гораздо легче выращивать, чем собирать по лесам. Просители стараются превзойти друг друга, но их лучшие животные и самые поразительные овощи обычно приносятся в жертву богам для избежания их гнева. Арбореанцы очень душевно относятся к еде, и толпы Сигила часто дерутся за жалкие остатки пиров Арбореи, которые торговцы продают туда через город Сильванию. Арборея по праву пользуется репутацией богатого плана, но её обитатели предпочитают использовать это богатство в своих целях.

Арборея является хлебной корзиной Внешних Планов, поставляя овощи, зерновые и более странные продукты (кровь барана, вино из дубового сока, квашеную рыбу и так далее) многим обитателям Сигила. Репутация Арбореи, как первостепенного поставщика продовольствия, частично объясняется плодородным от природы климатом, а частично верой в том, что Чувствующие всегда выбирают только лучшее. Большая часть идиотов не догадывается о том, что Чувствующие едят арбореанские фрукты только потому, что сами живут в Арборее. Но благодаря доверчивости и наивности множества глупцов, торговцы часто именуют свои товары арбореанскими. Это полная бессмыслица. Капуста продается, как "чисто арбореанская", даже если она была выращена на Внешних Землях. Если бы все товары, продающиеся, как "чисто арбореанские", действительно происходили бы с этого плана, то в порталах бы не осталось места для мироходцев, а Сильвания стала бы одним большим скоплением продовольственных складов (что не так уж далеко от истины). Конечно же, до тех пор, пока странник не купит хлеб, испеченный из ядовитого зерна Серой Пустоши, это не будет иметь какого-либо значения, но так как даже торговцы с Нижних Планов продают свои товары, как "чисто арбореанские", бедолага никогда не узнает о том, какую он совершил ошибку, пока не станет слишком поздно.

Духи природы ничем не отличаются от нас –
они ненавидят, когда на них не обращают внимания,
и они не дадут вам игнорировать их.
-Мироколло, сатир

Магические Условия

Арборея относится к магам добрее, чем большая часть Внешних Планов, при условии, что они уважают природу этого места. Те глупцы, которые так и не поняли этого, вскоре пожалеют, что вообще взялись за наложение заклинаний.

Колдовство/Вызывания. За исключением королевства Амун-тиса, все слои Арбореи принадлежат духам природы; эти духи отвечают на магический зов заклинаний вызова монстров. Попытки призвать демонов или других обитателей Нижних Планов, подобных кошмарам или спектральных коней обрушивают гнев Фурий на голову святотатца.

Гадания. Искусство предсказания является очень уважаемым на Арборее, но для него требуются особые ингредиенты. Ни одно заклинание этой школы не может быть наложено без внутренностей, по которым можно было бы прочитать будущее, знамений, которые можно было бы интерпретировать или знаков и предзнаменований, которые можно увидеть на звездном небе. В результате этого, время наложения всех заклинаний этой школы увеличивается на 1 раунд за каждый уровень заклинания.

Очарование/Чары. Арборея является землей глубоких чувств, а так же сильной страсти, ненависти и любви. Все заклинания этой школы, связанные с эмоциями, начиная *страхом* и *очарованием человека*, и заканчивая *друзьями* и *эмоциями,* становятся более эффективными, в результате чего спас-броски их целей получают отрицательные модификаторы -4. Продолжительность этих заклинаний увеличивается вдвое.

Тем не менее, усиленная эмоциональная сила Арбореи может иметь и обратное воздействие. В случае начального результата спас-броска, равного 1-4 (без модификаторов), цель впадает в ярость берсерка и атакует заклинателя с положительным модификатором +2 к броскам атаки и урона. Атаки продолжаться до тех пор, пока заклинатель не погибнет, или же пока цель не будет ранена, после чего нападающий обычно бросается бежать.

Зачарования и Очарования без эмоционального компонента - заклинания, подобные *сну, глубоким карманам, зачарованию оружия* и *хождению в тенях* - работают так же, как и обычно.

Некромантия. Некромантия является весьма ненадежной на всей Арборее, так как это очень энергичный план, который терпеть не может тех, кто пытается обмануть природные процессы. Негативные формы некромантии (связанные с умерщвлением противников или нежитью) не действуют здесь; позитивные целебные заклинания действуют в большинстве мест так же, как и обычно, если не считать нескольких исключений, описанных ниже.

На Олимпе некромантией заведует Геката, и она не разрешает пользоваться ей без особого позволения со своей стороны и соответствующего жертвоприношения в виде жирного черного теленка, овцы или свиньи, которое выступает в качестве заклинательного ключа. К сожалению, Геката является

жестокой госпожой, суровость которой может сравниться только с суровостью фактола Безрадостных, и кроме всего прочего к нему добавляется еще и злое чувство юмора. Она одобряет применение некромантии только в злых целях, хотя большая часть обитателей и гостей её королевства обладают добрым мировоззрением.

Эльфийский пантеон практически полностью запретил некромантию в пределах Арвандора, но время от времени она действует по желанию Лабеласа или Кореллона, двух богов, которых чаще всего ассоциируют с эльфийской жизнью и смертью. У последователей двух сил есть шанс успешно применить заклинание данной школы, который зависит от их веры и равняется 10% на уровень заклинателя. Даже жреческая магия из сферы Некромантии подвергается определенному воздействию в Арвандоре: здесь вполне возможна *реинкарнация*, но заклинания *воскрешения* и *оживления мертвецов* не действуют.

Элементальные Школы. Стихии в Арборее являются недоступными, за исключением воздушной магии в Арвандоре (которая действует благодаря Аэрдиэ Фаэнии) и водяной магии на втором слое, Оссе (где находится множество порталов, ведущих на план Воды). Вся оставшаяся элементальная магия не действует без особых ключей.

Заклинательные ключи

Заклинательные ключи в Арборее принимают облик ритуальных даров земле и духам природы, которые обеспечивают функционирование заклинаний. Вино, овсяные пироги, молоко, золото, оливковое масло, безупречные животные и кровь мага являются типичными дарами, которые заставляют действовать обычную магию. К сожалению, каждая школа и, иногда, каждое заклинание, требуют своего собственного подношения, выступающего в качестве ключа. Каждая из основных заклинательных школ описана ниже, с наиболее распространенными ключами, проносящимися в качестве жертв для заклинаний низкого, среднего и высоких уровней.

Заклинания школы *Колдовства/Вызывания* требуют немного пищи для призываемого с помощью заклинаний низких уровней существа. Заклятья среднего уровня требуют резного изображения вызываемого существа. Высокоуровневые заклинания требуют, чтобы заклинатель говорил на языке призываемого существа. Заклятья, призывающие скорее силы, чем существ, действуют так же, как и обычно.

Заклинания школы *Гаданий* требуют неживого подношения (подобного золоту, вину или драгоценностям) для заклинаний низких уровней. Заклятья среднего уровня требуют живой заклинательный ключ, хотя сюда скорее относятся освобожденные голуби, чем убитый враг или печень козла. Высокоуровневые заклинания требуют жертвоприношения особенно дорогой заклинателю вещи, подобной обручальному кольцу, магическому предмету, священному предмету или чего-то похожего.

Ключи школ *Очарования/Чар* являются многочисленными, хотя и довольно требовательными. Для наложения заклинания низкого уровня, маг должен рассказать шутку, загадать загадку или каким-то другим образом прилечь внимание цели (насмешки не считаются) до наложения заклинания. Заклятья среднего уровня требуют, чтобы заклинатель знал имя своей цели. Группового имени достаточно для применения заклинаний, воздействующих на группу, и потому знания названия племени кентавров Алый Лист будет вполне достаточно для того, чтобы наложить на всех кентавров *массовый совет*. Высокоуровневые заклинания требуют жертвоприношения чего-то желаемого целью.

Заклинания школы *Некромантии* обычно требуют нескольких темных драгоценностей для заклинаний низкого уровня; маленького бокала древесного сока, свежей крови или какой-либо другой дарующей жизнь жидкости для заклятий среднего уровня; и чистой жизненной энергии для заклинания высоких уровней.

Элементальные заклинания требуют приношения противоположного элемента в качестве заклинательного ключа, и эти дары соответственно становятся больше, по мере роста мощности элементальных заклинаний. К примеру, для заклинания *пылающих рук* потребуется одно ведро воды, тогда как для *превращения пыли в воду* понадобится небольшой лесной пожар, который сможет компенсировать возникновение воды.

Силовые ключи

Силы Арбореи раздают силовые ключи с дикой щедростью, и их фавориты обладают значительным количеством подобных предметов. Одновременно с этим, следует помнить о том, что они с такой же легкостью и отбираются, и многие из них предназначаются только для одного путешествия или приключения. Силовые ключи Греческих богов обычно являются напоминаниями о любимых цветах, победах или символах бога (сандалии у Гермеса, перо у Афины, окровавленное копье у Ареса и так далее) и потому их не так-то легко спрятать или замаскировать.

Силовые ключи эльфийских богов (известных под общим названием Селдарин) являются более изящными, хотя такими же эффективными. Обычно они являются частью природного мира, подобно посохам, из которых все еще растут зеленые листья, постоянно цветущим цветам или даже порыву ветра, который время от времени освобождается из бутылки. Короны из лавра, мантии из перьев, травяные смеси и обычные минералы, вырезанные в виде ритуальных дудочек, клинков и потиров так же являются распространенными силовыми ключами Арвандора.

Обитатели Арбореи

Арборея является землей больших аппетитов и бурных эмоций, землей, в которой больше мелодраматичности, чем сдержанности. В то же самое время она скована древними традициями и суевериями, кодексами чести и уважения, которые никто не осмелится попрать. Силы постоянно враждуют друг с другом,

и они не постесняются использовать своих последователей в качестве пешек в ожесточенной борьбе. Некоторые глупцы рассказывают о том, что силы уделяют им особое внимание, но подобные глупцы обычно пропадают в здешних королевствах или умирают ранней смертью мучеников.

Для того чтобы избежать внимания сил, обитатели Арбореи создали изысканные ритуалы и церемонии жертвоприношений, призванные удовлетворить их. Эти ритуалы включают в себя капли выпивки, проливаемые из каждой новой чаши на землю, жертвоприношения животных в дни зимнего и летнего солнцестояния и большие количества золота, духов и специй, призванные отвлечь внимание сил от занятий их последователей.

Но так как даже эти ритуалы не всегда удерживают богов от вмешательства в жизни здешних обитателей, жители Арбореи живут одним днем, отличаются гедонизмом и не знают никаких ограничений. Многие странники могли бы подумать, что это объясняется тем, что Арборея является домом Чувствующих, но это только половина истины. В конце концов, проклятья сил могут приводить к трагическим результатам, включая такую неприятную судьбу, как порабощение, изгнание, ослепление или отцеубийство. Сравнение себя с богом, неудачное принесение жертвы, принесение неудовлетворительной жертвы, нарушение клятвы - все это влечет за собой очень неприятные последствия. Печальная истина состоит в том, что любой бедолага может допустить ошибку, но в Арборее силы могут обратить её против него. Это хаос, но это не слишком приятно.

Силы

Много лет назад слои Арбореи принадлежали силам титанов и гигантов, которые теперь изгнаны на Карцери и Асгард. Два великих пантеона пришли сюда и выжали отсюда старых богов. Первыми появились божества эльфов, группа крошечных, худощавых и кажущихся очень слабыми по сравнению с гигантами существ. Под предводительством их главы, Кореллона Ларетиана, они бросили вызов гигантам и захватили этот план во время титанической битвы (прощу прощения за каламбур). Гиганты бежали в земли Асгарда, которые покинули эльфы. Кажется, будто это не содержит в себе глубинного смысла, но кто знает.

Тем не менее, одно божество гигантов все же осталось здесь. Яланис, изящная богиня добрых гигантов осталась следить за очагом, когда её братья отправились на войну. Победоносные эльфийские боги не стали изгонять её после завершения войны, но при этом они и не питают к ней такого уж большого уважения.

Олимпийские боги пришли позже. Жестокие, страстные, беспокойные и жаждущие силы до безумия, они изгнали великих титанов (которые были их предками) с Горы Олимпа и загнали их на план-темницу Карцери. С тех пор они породили множество полубогов и новых божеств, что является не слишком хорошей новостью, но при этом они открыли множество порталов в праймовые миры, что гораздо лучше. В состав пантеона даже вошел Нибелунг, странник-изобретатель гномов, который с недавних пор проживает в мастерской Гефеста.

Если вы замечаете две вещи, то должны сразу же искать третью. Как ни странно, но если на Арборее и проживает третий пантеон, то о нем никому не известно. Несколько младших сил поселились здесь, включая Нефитис, богиню богатства, королевство которой лежит на пыльном третьем слое, именуемом Пелионом.

Сиранита, богиня ааракокра, является близким союзником Аэрдиэ Фаэнии. Они обитают в едином, воздушном королевстве, расположенном на границах Асгарда и Арбореи: оно состоит из облаков, парящих деревьев с двумя верхушками и летающих островов. Эти богини время от времени перелетают на один из соседних планов.

Кроме того, на Арборее обитает Чжи Нии, богиня ткачей и портных. У очень скромной дочери Шан-ди, лорда Небесной Канцелярии, нет своего собственного королевства. Вместо этого она предпочитает жить среди бариауров, ухаживая за овцами и шелкопрядами и присматривая за несчастливыми влюбленными.

Три богини Торила так же живут на этом плане: Сун (именуемая Огненноволосой, которую очень почитают Чувствующие), Тимора (богиня удачи) и Ллира (богиня счастья и свободы). Они живут в едином королевстве, шумном месте, именуемом Светловодьем.

Представители

Селдарин и Олимпийские боги обладают своими излюбленными представителями. Олимпийцы во всем полагаются на Фурий и их героических потомков, подобных Геркулесу и Тесею. На менее важные миссии они посылают аширов, дриад, сатиров и сирен. Силы, подобные Аполлону, Аресу и Афине так же используют перов и солнечников.

Селдарин иногда призывают к себе на службу агатинонов, асуров и древних треантов. Чаще всего в роли их прислужников выступают порождения Благого Двора, подобные многочисленным спрайтам, брауни, магическим дракончикам, дриадам и корредам. Если коварство и воровство может помочь им в достижении их цели, то эти существа не погнушаются воспользоваться ими. Если необходимо применить силу, то слуги Селдарин являются быстрыми, смертоносными и абсолютно безжалостными, подобно самой Природе.

Просители

Если тебе разрешают сделать что-то, то это что-то недостойно того, чтобы его делали.
-Неизвестный бакчае

Просители Арбореи являются такими различными, как деревья в лесу. В их число входят представители почти всех лесных рас, начиная кентаврами, эльфами и гномами, и заканчивая людьми, сатирами, никси и гарпиями. Это самые распространенные обитатели плана, которые служат добру в лесах и на

лугах Арбореи. Хотя этот план не является таким же диким, как Земли Зверей, на Арборее все еще довольно много древних рощ, которые требуют заботы. Арбореанские просители относятся к ним с такой же любовью и уважением, как и крестьяне, заботящиеся о своем урожае.

Просители Арбореи не всегда остаются просителями до тех пор, пока они не сливаются с планом. Некоторые из них превращаются в бакчае, которые образуют полубезумные толпы любителей развлечений и разрушений, которые скитаются по Арборее, принимая участие в бесконечном, передвижном празднестве. Что именно превращает обычных странников в этих существ - неизвестно, но заразительная магия музыки и танца становится первопричиной или одним из симптомов этого процесса. Другие силы обвиняют в создании бакчае Диониса, хотя иногда в связи с этим упоминается и Пан, бог лесов. Независимо от их происхождения, бакчае представляют опасность для всех путешественников, особенно для тех планаров, у которых хватает ума спровоцировать их - а провоцирует их практически все: отказ предложить им вина, отсутствие вина, которое можно украсть, предложение забродившего вина или невозможность быть таким же веселым и пьяным, как они сами.

Философы Трассоса и Законников до сих пор спорят относительно того, способны ли просители, которые стали бакчае, снова обрести свой изначальный облик. Конечно же, главная неприятность состоит в том, что они утратили его в первый раз. Странник должен быть благодарен, что ни один планар не может стать бакчае против своей воле - во всяком случае, так говорят.

Общество Восприятия

Я хочу его. И я хочу его сейчас.
-Эфесия, одна из Детей Вина

Присутствие Чувствующих ощущается здесь гораздо сильнее, чем присутствие других фракций на основных планах их влияния. В основном это объясняется тем, что Арборея слишком прекрасна и слишком совершенна, чтобы Чувствующие могли оставаться вдали от неё. Вдобавок к постоянному пиру, идущему в Золотом Зале (смотрите *Руководство Путешественника*), Чувствующие являются одними из основных ремесленников, сборщиков и торговцев этого плана.

Фактол Чувствующих обычно слишком занята для того, чтобы навещать здешний зал Чувствующих. Эрин "Темное Пламя" Монтгомери (Pl/f/человек/P9/ Общество Восприятия/Законно-Добрая) делает это исключительно для того, чтобы укрепить здесь свои позиции. Но для Чувствующих это только прекрасная возможность устроить еще один пир: только полный идиот откажется подружиться с самой могучей женщиной Сигила (не считая Леди Боли, конечно же).

Дети Вина являются ответвлением Чувствующих, которое существует исключительно на Арборее. Они верят, что нельзя ни от чего отказываться, и нельзя сопротивляться своим импульсам, и что даже самый мимолетный каприз имеет такую же важность, как и великие раздумья мудрецов. В отличие от

большинства Чувствующих, они не верят в окончательное понимание идеального восприятия искусства или любви: они считают это бессмысленным и противоречивым. Дети всегда находятся в состоянии блаженного счастья, опьянения и постоянно танцуют. Хотя они являются наиболее презираемыми обитателями вселенной, они ощущают, что находятся в мире с окружающим их пространством: они верят, что только не отвергая ничего, они могут получить все, что является глупой, но простой философией. Большую часть их последователей составляют нимфы, бакчае и беспутные пьяницы.

Другие столкновения

Наиболее распространенными столкновениями на Арборее являются встречи с существами из греческих и эльфийских легенд. Медузы, горгоны, химеры, титаны, гигантские орлы, пегасы, гарпии, сфинксы, циклопы и их потомство достаточно распространены здесь. При этом на Арборее еще больше львов, быков, волков, змей, ястребов и медведей, как впрочем, и их гигантских разновидностей. Несмотря ни на что, эти исполины животного мира не более агрессивны, чем их обычные родичи, и потому они стремятся побыстрее убраться подальше от просителей и планаров.

Существуют очень редкие и могучие существа, которые правят целыми регионами, которые настолько велики, что являются почти королевствами. В Океанусе много балаэн, которые питаются там зимой. Они весьма распространены в качестве ездовых животных на втором слое плана, но их так же можно найти вдоль берегов первого. Очевидно, что эти существа не живут на засушливом третьем слое Арбореи.

Целые стада бурак скитаются по равнинам и зеленым лугам, поедая фрукты, растущие в окрестных рощах. Странник может услышать грохот их копыт за много миль. В легендах говорится, что бураки некогда были обычными лошадьми, которые попробовали яблоки из сада Идун в Асгарде. Если бы лошади знали, что такое мошенничество, то они обязательно сохранили бы это в секрете.

Небесные ламмасу, девы (аазимоны), эйнхериары и нечто скитаются по этому плану, но они обычно пребывают в полном одиночестве, пока та или иная сила не призовет их к себе на службу в качестве просителя.

Слои Арбореи

Арборея состоит из трех слоев, хотя только верхний из них известен каждому глупцу, и называется он по имени самого известного королевства этого плана. На остальные слои не так-то легко попасть, и немногие странники утруждают себя этим. Осса, второй слой, является водным королевством, где способны ориентироваться только немногие путешественники. Третий, Пелион, представляет собой королевство песка и праха, где ничего не растет и, по слухам, остались только мертвые боги.

Олимп

Первый слой Арбореи содержит в своих пределах Арвандор и Олимп, два королевства, которые принесли славу всему этому плану. Глупец мог бы подумать, что эти два королевства находятся на таком же расстоянии друг от друга, как две пивных в Сигиле, так как они всегда упоминаются вместе. На самом деле, их разделяют сотни миль никем не востребованной глуши. Сам слой в некотором отношении является округлым, и, несмотря на то, что Олимп и Арвандор занимают его самые высокие точки, из одной цитадели невозможно увидеть другую.

Этот слой является царством крутых гор, разделенных перевалами и проходами, и исполинских широколистных деревьев, размеры которых могут поспорить с размерами знаменитых секвой Основного Материального Плана. Здешние холмы заставляют Невежд замирать в немом восхищении: эти холмы являются настоящими горами, а горы больше, чем что-либо во вселенной, за исключением земляных глыб Асгарда. Холмы Олимпа покрыты виноградниками, заповедными рощами и полями дикой пшеницы. За пределами заселенных и обработанных областей этого слоя, природа становится все более и более дикой. Отвратительные звери и существа, подобные гигантам и циклопам, скитаются по этим землям, бросая вызов глупцам, которые решают поискать здесь приключений.

Арвандор
(Королевство)

Арвандор является единственным на свете
примером цивилизованной дикой природы.
-Элмориэль Чародейка

Характер. Многие из пьяниц Сигила воспевают незапятнанный Арвандор, Высокий Лес, землю эльфов, исконный лес, к которому так и не прикоснулся топор цивилизации. Не верьте этому! Эта земля была изменена и покорена, но то, что эльфы считают благоприятным и полезным изменением, не соответствует этому же понятию в разуме обитателя города.

Силы. Эльфийский пантеон, включая Кореллона Ларетиана, Аэрдиэ Фаэнию, Загадочного Сашеласа, Эревана Илисэре, Ханэли Селанил, Лабэласа Энорета, Риллифана Раллатила, Сеханин и Солонора Теландира (ММ). Лолс долгое время жила с эльфами Арвандора, но была изгнана в Бездну после того, как убедила некоторых эльфов предать своих братьев, и теперь эльфы Арвандора регулярно отправляют её последователей в книгу мертвых.

Взгляды Селдарин напоминают взгляды греческих богов, но они менее организованы и упорядочены, так как у них нет великого врага, с которым нужно сражаться или постоянного портала, который необходимо поддерживать. Боги эльфов являются более добрыми и хаотичными, чем их греческие соседи. У них нет могучих крепостей, которыми отличаются Олимпийцы, а вместо этого они обитают в небольших храмах, каменных кругах и маленьких, но изящных домиках.

Описание. Арвандор менее пасторален, чем Олимп: его древние деревья никогда не знали топора лесника. Священные рощи вздымающихся к небу деревьев встречаются здесь очень часто, и иногда их полог разделяется на верхний слой любящих солнце деревьев, и нижнее покрывало растущих в тени кустарников, лоз и растений. Гигантские белки, летучие мыши, ааракокры и некоторые эльфийские племена по слухам никогда не спускаются на землю, которую эти существа считают нечистой или несчастливой.

Подобно тому, как древесный полог иногда разделяется на несколько слоев, подлесок во многих районах Арвандора оказывается полностью непроходимым. Растущие под деревьями растения, переплетающиеся с гниющими корнями упавших деревьев, делают некоторые части леса абсолютно недоступными, в результате чего становится невозможным обнаружение самой земли под растительным покровом. Даже эльфы предпочитают обходить подобные места, так как они часто становятся местами обитания существ, которые живут во тьме - пауков, эттеркапов, теней и еще более неприятных созданий.

Тьма, скрывающаяся в подлесках Арвандора, в полной мере компенсируется солнечными лучами, танцующими на его лугах. Там, где погибали гиганты древних лесов, возникали луга, цветущие круглый год. Синеватые, снежные цветы, виднеющиеся среди зимних снегов Арвандора, обещают скорое наступление весны. В этих лугах очень часто встречаются звенящие ручьи, а самые большие области, свободные от леса, часто становятся убежищами для врат. Место, именуемое Ручьем Ингмара, является наиболее известным порталом, ведущим в Альфхейм, который расположен на Асгарде.

Руины гигантских городов и залов то тут, то там выступают из леса, больше напоминая холмы, чем искусственные сооружения. Эти массивные каменные залы полностью отвечают исполинским размерам самого плана, ибо высота их стен часто превышает 50 футов. Ходят слухи о том, что во время своего бегства гиганты были вынуждены бросить множество своих сокровищ; иногда они все же возвращаются сюда, чтобы вернуть их.

Важные Города. В Арвандоре практически нет городов, а только любимые лужайки, рощи и деревья. Наиболее известные из них описаны ниже. *Прадед Дуб* является практически таким же большим, как и любой город, хотя ни один Скованный не перепутает его с истинным городом - Прадед Дуб и подобные ему древесные города не испускают дыма, не заглушают пение птиц гулом толпы и не смердят, подобно коллекторам. Любой обитатели города знает, что эти исполинские древесные дома больше являются частью ландшафта, чем городскими центрами.

Бледное Древо, как странник и мог ожидать, является белым деревом, расположенным в роще темно-зеленых древ, листья которого сверкают серебром, а корни обладают грязновато-серым цветом. Многие эльфы верят, что оно обладает мистическими, чувственными или целительными силами, и его листья используются для венков, букетов и даже взяток. Бледное Древо является центром домена Солонора, земли, заполненной лесами и быстро бегущими ручьями.

Ханэли Селанил обладает хрустальным дворцом неземной красоты, в центре которого расположен магический фонтан, который дает начало увеличивающему Харизму пруду, известному, как *Вечнозлатый*. Ханэли делится этим даром с Афродитой, Сун, Фреей и другими богинями красоты.

Корень Иггдрасиля выступает из земли возле нижнего, темного края королевства, возле поселения раратосков (которые называют себя стражами Мирового Ясеня; смотрите *Приложение Монстров*) и эльфов. Корень и поселение называются *Сучком*. Путешественники на и с Альфхейма встречаются здесь очень часто, и, кроме того, здесь о слухам находится дом Эревана Илисэре. Некоторые Законники говорят, что рататоски являются его порождением, так как многие из них поклоняются ему.

Будучи некогда осенней рощей отливающих серебром деревьев, *Роща Лолс* теперь представляет собой безмолвное царство мертвых древ, почерневших пней и лишенных корней гигантов. Источник в центре рощи, который давным-давно дарил радость всем, кто заглядывал в него, или хотя бы отражал их лица, теперь превратился в грязную струйку ила. Все животные избегают этого места, за исключением пауков, которые вырастают здесь до таких размеров, что на них периодически приходится устраивать охоты. В лесах, где некогда почитателей Лолс убивали сотнями, особенно часто встречаются баньши. Портал в привратный город Сильванию, который связывает Арвандор с Внешними Землями, находится очень близко от Рощи Лолс, представляющей немалую опасность для путешественников.

Рычащие Врата, портал на Земли Зверей, расположены в узком овраге, который начинается в Арвандоре, а затем выходит в широкую балку возле рощи баобабов, покрытых шипами. Врата перемещаются то вверх, то вниз по всей длине оврага, но каждый, кто входит в него, в конце концов, оказывается на Землях Зверей.

Искрящееся Море, которое начинается на границах великого эльфийского королевства, переходящего в королевство Загадочного Сашеласа, населено морскими эльфами. Именно там, в хрустальном городе под волнами, находятся врата на второй слой. Некоторые из здешних просителей являются морскими эльфами, а некоторые - дельфинами.

Особые Условия. Бдительный странник знает, что спокойное королевство обычно что-то скрывает, но Арвандор таит в себе всего несколько тайн. Это земля, в которой время течет не линейно, и странники, приходящие сюда, не всегда покидают это место тогда, когда планируют сделать это. Чаще всего, они забывают обо всем, и скитаются по землям Арвандора неделями или месяцами. Страннику лучше приходить сюда с несколькими товарищами, которые смогут вырвать его из-под власти земли.

Каждый путешественник, в жилах которого не течет эльфийская кровь, во время странствия по Арвандору должен сделать бросок Мудрости. Тот, кто проваливает этот бросок, оказывается зачарованным красотой этой земли и теряет разум на количество недель, равное количеству пунктов, которого им не хватило для удачного результата броска. Их можно водить за руку с места на

место, но они не могут предпринимать какие-либо действия по своей собственной воле, если, конечно же, кто-то не принудит их сделать что-то. Если зачарованный странник остается в одиночестве, то он поет, ищет эльфов, танцует и, чаще всего, выставляет себя полным дураком. Эльфы (не полуэльфы) обладают иммунитетом к подобному воздействию, хотя все они все равно поступают так же.

Королева Воздуха и Тьмы, правительница Неблагого Двора, очень часто посылает сюда своих представителей, подобно нежелательному родичу. Слуги Темной Королевы приносят с собой губительные ветра Пандемониума, и на Арвандор обрушиваются жестокие бури всякий раз, когда они приходят или покидают королевство. Их любимой добычей являются эльфы, но чаще всего они нападают на Невежд, слабых и стариков. Когда ветер начинает срывать листья с деревьев, страннику лучше всего позаботиться об убежище, которое сможет защитить его от того, что приносит с собой ветер.

Важные Неигровые Персонажи. Самыми важными эльфами Арвандора являются Высокие Короли и Королевы, правители целых эльфийских рас. Избираемые своими последователями, Высокие Короли и Королевы должны очень внимательно следить за выполнением своих обязанностей - известны случаи, когда эльфы убивали или изгоняли владык, которые правили плохо или чересчур сурово.

Лабелас Тенореан (Pl/m/эльф/F9/P9/Знак Единого/Хаотично-Добрый) является Высоким Королем Серых Эльфов, и его двор обычно находится на Прадеде Дубе. Его мудрое правление стало благословением для стремящихся к изоляции серых эльфов, и многие из его детей, внуков и праправнуков становятся советниками при различных эльфийских дворах.

Марисса Сноупловер (Pl/f/эльф/W9/T12/Общество Восприятия/Хаотично-Добрая) является Высокой Королевой Высоких Эльфов, хотя она еще очень молода (ей всего 100 лет) и нежената. В данный момент она переносит весь свой двор в северные пределы Высокого Леса. Королева провозгласила, что в каждый третий день путешествия будет проводиться Великая Охота. Это привело к серьезному соперничество среди аристократов, так как молодые эльфы пытаются добиться внимания своей королевы.

Алмоандер Плящущий Огонь (Pl/m/эльф/F12/W(E)16/Податель Колец/Хаотично-Добрый) является Высоким Королем Лесных Эльфов. Скрытные лесные эльфы обитают в самых далеких уголках Арвандора, среди спрайтов и треантов. Их кавалерии единорогов особенно боятся гиганты и титаны, появляющиеся на этом плане.

Саласиндра из Золотых Водорослей (Pl/f/эльф/P12/Обреченная/Хаотично-Добрая), Высокая Королева Морских Эльфов правит странствующим королевством под волнами. Странники, возвращающиеся из моря, рассказывают легенды о великом городе, именуемом Маллинтериалом, "Домом Скитающегося Сердца". Морские эльфы находятся в прекрасных отношениях с Посейдоном и русалками, и Саласиндру иногда называют посредником между Посейдоном и Селдарин.

Последним известным Высоким Королем народа Грудач был Скаратор Теневой Король (Pl/m/эльф/F10/T12/Верящий в Первоисточник/Хаотично-Добрый), но известные своей ксенофобией дикие эльфы не подавали о себе никаких известий в течение последних 80 лет.

Услуги. Эльфы едят и продают только лучшие продукты. Мудрые странники запасаются эльфийским медом, олениной и дорожными рационами, которые являются такими же сладкими и нежными, как масло. Эльфы так же известны чистыми звуками своих музыкальных инструментов и надежностью своих плащей и сапог. Эльфийские оружейники и мастера наковальни способны создавать легчайшие кольчуги, шлемы и охотничьи копья, которые при этом остаются такими же прочными и надежными, как и сталь дворфов Асгарда. Работа по металлу ограничивается производством кольчуг или простейших доспехов. Луки, сделанные тут, отличаются исключительным качеством. Все эльфийское оружие прекрасно подходит руке своего владельца, но при этом весит гораздо меньше - оно в три раза легче, чем все остальные клинки, существующие во вселенной.

Эльфы так же известны своими охотами, которые чаще всего происходят в священные дни и праздники эльфов. Чаше всего они охотятся на оленей и кабанов, а так же гигантские разновидности этих животных. Очень редко Высокий Король или Королеву объявляют охоту на большую добычу, подобную бродячему медведю или льву, или же монстра, подобного горгоне или химере, которые забредают в Арвандор с Олимпа. Они иногда соглашаются организовать охоту для тех героев, которые хотят доказать свою силу и знание лесов. Независимо от того, является ли эта охота священной или же устраивается для чужаков, добыча свежуется и поедается: эльфы никогда не охотятся на зверей ради спортивного интереса. Эти охоты считаются не ленивой забавой, а серьезным делом, во всяком случае, настолько, насколько серьезными могут быть эльфы. За песнями, шутливостью и пышностью скрывается нечто большее: Неудачная охота считается плохим предзнаменованием.

Величайшее собрание эльфийских знаний находится в *Мечте Ученика*, небольшом, но влиятельном собрании мудрецов, которые постоянно обсуждают вопросы, связанные с философией, математикой и планарной геометрией. Хотя большая часть их знаний содержится в древних свитках, гораздо легче и приятнее познать эти знания из их же уст, и потому у них всегда много студентов. Величайшим из учителей является Лореллис Катамбер (Pe/m/эльф/0/ Хаоситект/Хаотично-Нейтральный), низкорослый и обладающий весьма порывистым нравом лесной эльф, который терпеть не может глупцов.

Вечнозлатый
(Место)

Слухи. Вечнозлатый является Фонтаном Молодости, преображающим артефактом Верхних Планов, который наделяет красотой все предметы, и уничтожает все уродство. Достаточно умыться водой из Фонтана, и с тебя сразу

же слетят все прожитые годы. Один глоток, и странник становится очищенным, и обретает убедительность и вдохновение, которых не постыдился бы и фактол.

Угу, все правильно. Но если бы все было так легко, то каждый бы был прекрасен, как дева, а один взгляд, брошенный на улицы Сигила, сразу заставляет путешественника понять, что это не так. Проблема состоит в том, что воздействие Вечнозлатого является только временным, и кажется, будто одни лишь силы способны найти его - что не мешает пустоголовым Чувствующим искать его повсюду.

Описание. Вечнозлатый представляет собой водную заводь, отливающую золотом, которая колышется в хрустальном бассейне. Он может находиться в хрустальном дворце Ханэли в Арвандоре, или в части Светловодья, принадлежащей Сун, или же в обиталище Афродиты на Олимпе или где-либо еще. На самом деле, Вечнозлатый действительно находится во всех этих местах: это странствующий феномен, и только нескольким знатокам удалось понять, по какому принципу он перемещается. Независимо от его местонахождения, этот пруд всегда сверкает и сияет золотым светом, в результате чего его невозможно спутать с обычной водой.

Особенности. Вечнозлатый увеличивает Харизму и красоту каждого, кто проводит в его водах более часа. Харизма увеличивается на 1 пункт за каждые пять единиц уже существующего показателя (округлятся вверх). Внешний вид странника изменяется более тонко - шрамы исчезают, кожа разглаживается, морщины пропадают, а волосы обзаводятся здоровым блеском. Базовые черты лица и тела не изменяются, но они получают свой наибольший потенциал.

Тем не менее, воздействие Вечнозлатого является временным, и все его последствия исчезают в течение года. Даже Законникам неизвестно, действительно ли Вечнозлатый омолаживает странников или же просто маскирует следы старения - силы живут вечно, и потому они не могут служить доказательством какой-либо из теорий. Путешественник, который рассчитывает жить вечно, возвращаясь к Вечнозлатому каждый год, является трижды глупцом.

Прадед Дуб
(Город)

Характер. Стань одним целым с лесом, ибо все вокруг являются деревьями в одном большом лесу. Услышь песню леса, и расти, подобно лесу. Просчитывай каждое свое действие, и постепенно выходи на дорогу, которая ведет к радости. Действуй медленно и осторожно, избегая спешки.

Правитель. Древним и сучковатым правителем Прадеда Дуба является древний треант, именуемый Мхом-Среди-Его-Корней, Ветром-В-Его-Листьях. Он очень скрипучий и высохший даже для треанта, и выделяется своей потрескавшейся корой, пожелтевшими листьями, покрытыми трещинами и пятнами корнями и единственной оставшейся рукой. Большинство странников считает, что Мох-Среди-Его-Корней, Ветер-В-Его-Листьях умирает, но в его дух так же крепок, как и раньше.

За Троном. Большая часть мироходцев считает, что Мох-Среди-Его-Корней, Ветер-В-Его-Листьях слишком медленно размышляет (даже ответ “да” или “нет”, может занять у него целый день). Если кому-то требуется более быстрый ответ, то ему следует обратиться к Трилламиру Вечной Песне (Pl/m/полуэльф/F9/Знак Единого/Хаотично-Добрый), умелому и умному воину-полуэльфу, который всегда готов прийти на помощь. Его решения считаются справедливыми и обязательными для всех обитателей Прадеда Дуба, хотя некоторые треанты любят поворчать о "чересчур поспешном и необдуманном" подходе. Конечно же, древесный народ живет еще дольше эльфов, и потому большинство странников понимает, что их восприятие времени скорее является снисходительным, чем практическим.

Описание. Прадед Дуб является самым большим и древним деревом Арвандора, гигантским дубом, на лиственной вершине и в широких пустотах между стволом и ветвями которого живут целые племена эльфов. В огромной лощине между двумя его корнями находится храм, посвященный Лабеласу Энорету, эльфийскому богу вечности.

Название этого города и уважение, питаемое к Прадеду Дубу, не должны вызывать удивления; просто вспомните об одиноких астральных странниках, которые обращаются к их кораблю, как к женщине. Эльфы придавали форму его живой древесине в течение бесчисленных поколений и многие из этих поколений появились на свет на его ветвях. Жилые кварталы Прадеда находятся на самых высоких ветвях, и они построены из мертвого дерева, найденного внизу, на земле, которое переплетается длинными стеблями плюща. Самые старые дома уже срослись с самим Прадедом. Эльфы так же построили здесь много залов для гостей, небольшие входы в которые виднеются в поверхности ствола, напоминая домики белок.

Странник не может просто зажечь огонь там, где ему этого захочется: на верхние ветви были доставлены камни, которыми покрываются огненные платформы, предназначенные для приготовления пищи, изготовления металлических изделий и дубления шкур. Из-за того, что древесина Дуба является зеленой и живой, огонь распространяется довольно плохо, за исключением поздней осени, когда сухие листья все еще висят на ветках.

Милиция. Ожидается, что каждый обитатель города в любой момент будет готов помочь и защитить свой город, и потому все население города два раза в год целую неделю занимается строевой и стрелковой подготовкой. Эльфы поддерживают постоянные сторожевые посты на корнях дерева и днем и ночью по стволу разгуливают патрули. Жители города так же полагаются на предупреждения со стороны обитающих неподалеку лесных существ: они все обращают внимание на крики птиц и белок.

Услуги. Все услуги, требующие применения огня стоят гораздо больше, чем обычно: прачечные, горячие бани, пивоварни и кузницы работают по удвоенным ценам. В городе редки изделия из кожи и рога: эльфы заменяют их перьями и лесным подобием льна, который вырастает из падающих на землю желудей Прадеда.

Дуб был известен своим паучьим шелком много эонов тому назад, но торговля умерла после того, как последователи Ллос покинули Арборею. Входы в их мастерские давно уже заросли, и хотя никто не запрещает им этого, эльфы никогда не приходят туда. Никому не известно, что находится в этих полостях, скрывающих под поверхностью коры.

Большая часть пищи подается холодной или едва теплой, хотя при этом все блюда обидно приправлены. Горячие блюда подогреваются магическим образом или (в течение дня) с помощью фокусировки солнечного света на самых высоких ветвях. Здесь не часто можно найти блюда из мяса или зерна; эльфы предпочитают фрукты, съедобные растения и кору, как впрочем, и муку, сделанную из желудей.

Эльфийские резчики по дереву этого города обладают исключительными талантами и их работы стоят не так уж дорого. Величайшим из них является Древомастер Мореллиан (Pe/m/эльф/0/Хаотично-Добрый), известный своей резьбой по черному ореху. Мореллиан стар даже для эльфа, так как он видел свыше 1,000 весен. Он вырезает один предмет целый год, устраивая распродажу в середине лета. Из молодого поколения наиболее многообещающей считается ученица Мореллиана, странная бледная эльфийка из самого сердца темнейших подземелий Арвандора, Помериел Березовая (Pl/f/эльф/W(E)8/Страж Судьбы/Хаотично-Нейтральная). Она применяет магию для того, чтобы придавать форму живому дереву, создавая образы и узоры в структуре самой древесины. Многие из старых резчиков считают её технику такой же странной, как и её саму, и верят, что существуют какие-то скрытые мотивы её обучения специальности резчика по дереву.

Местные Новости. Недавно большая ветка упала с западной стороны дуба, но во всех остальных отношениях на Прадеде царит спокойствие. Несколько недель назад эльфийские охотники загнали двух исполинских оулбеаров всего в нескольких сотнях ярдов от корней города-древа. Стража с тех пор пребывает настороже, и беспокойство в городе все еще не стихло. Исполинские звери были зажарены и съедены, но большая часть странников ведет себя очень осторожно, помня о Правиле Трех.

Олимп
(Королевство)

Прекрасные склоны Горы Олимпа скрывают тысячи безмолвных смертей. Жертвоприношения духам Арбореи унесли гораздо больше тысяч жизней.
-Минорус, Хранитель Рощи

Характер. Олимп не является местом, в котором кто-то сдерживает гнев или слезы; над вершинами здешних гор вздымается как ярость, так и печаль. Восхищайтесь страстью, алчностью и гневом; удовлетворяйте свои героические аппетиты. Все или ничего, победа или горькое поражение, принц или изгнанник. Лучше вернуться с щитом или на щите, чем возвращаться с позором.

Никогда не отступай назад. Жизнь каждого странника является эпичной, и даже раб может стать героем. Берегитесь завистливости сил.

Силы. Это дом Греческого пантеона, который включает в себя Зевса, Афродиту, Аполлона, Ареса, Артемиду, Афину, Деметру, Диониса, Гефеста, Геру, Гермеса, Посейдона и Рею (ЛС). Греческий пантеон отличается яростным нравом, энергичностью, любовью к веселью и хаотичность, которую едва ли можно сравнить с хаосом любого другого пантеона, за исключением, конечно же, Северного. Здешние боги объединялись друг с другом только в двух случаях: сначала для того, чтобы победить великих титанов и изгнать большую их часть на Карцери, и во второй раз для того, чтобы превратить Гору Олимп в исполинский портал, который ведет через Астральный План на Серую Пустошь, соприкасаясь по дороге со всеми местами Прайма, где поклоняются Греческим богам.

Описание. Гора Олимп является окутанной облаками землей щедрости, ибо её склоны заполнены обильными оливковыми деревьями, её пышные предгорья звенят от блеянья овец и игры пастушьих дудок, южный склон является домом плодородных виноградных лоз, и повсюду произрастают небольшие рощицы апельсиновых деревьев и яблонь. Города Олимпа являются приятными поселениями с белоснежными стенами, вздымающимися над лазурными морями и великими, каменными храмами, которые достигают небес. Здешние леса и поляны заполнены смехом сатиров, нимф и сильфов.

Сами силы обитают в своих залах и храмах на Горе Олимпе, скрытой облаками горе, которая возвышается над всеми остальными достопримечательностями этого королевства. Домен Зевса является величайшим из всех, и представляет собой цитадель из отполированного мрамора и золота, которая возвышается на самом высоком из пиков. Там правит отец Олимпийских богов, которому помогает его жена, Гера

Афродита живет в близлежащем дворце из зеркального кварца и драгоценностей, где все отражает её красоту. Она разделяет воды пруда, именуемого Вечнозлатым с другими богинями красоты: Фреей, Сун и её хорошей подругой Ханэли Селанил из пантеона Селдарин. Среди греков этот пруд известен, как Канатас.

Храм Аполлона, и одновременно сцена из кованого золота, излучает внутренний свет. Чувствующие любят это место, и их поэты часто приходят сюда для того, чтобы продекламировать оду богу поэзии.

Арес живет на огромном поле битвы возле портала, ведущего с Горы Олимп ко всем сферам, где поклоняются этому пантеону, прямо напротив зала Афины, которая обитает во дворце у противоположной стороны портала. Ходят слухи о том, что цитадель Ареса сделала из костей, а Афины - из железа. Глупцы, которые рассказывают о том, чтобы побывали в этих дворцах, скорее всего, напрашиваются на добрый пинок, так как попасть и туда, и туда довольно сложно.

Дворец Диониса заполнен виноградными лозами, на каждой из которых висят тяжелые грозди. Бакчае поддерживают огонь в здешних очагах, и праздник продолжается даже тогда, когда сам бог отсутствует, так как немногие заботятся об этом.

Гермес живет в игровом притоне в самой горе. Посейдон живет на втором слое плана, хотя он поддерживает существование прибрежного храма возле Горы Олимп. Младшие силы - подобные Нике, Тиш, Деметре и Артемиде и титану Прометею, обладают небольшими домами, разбросанными среди величественных и огромных храмов и владений.

Важные Города. Величайшими городами Олимпа являются Аркенос, Талассия и Поликептолон. Аркенос является самым большим из трех поселений, и расположен он на полуострове в устье широкой реки. Он хорошо известен своей милицией, состоящей из Амазонок, женщин-воинов, которые посвятили свои жизни изучению воинских искусств. Воины Аркеноса часто путешествуют по этому плану, и многим бедолагам пришлось пожалеть о том, что они оказались у них на пути. Их часто призывают для того, чтобы разобраться с монстрами, которые иногда обрушиваются на прибрежные города.
Талассия является прибрежным городом рыбаков, который раскинулся на низких и солнечных холмах. Время от времени на него нападают морские монстры: ужасные гигантские осьминоги, морские змеи, обманчивые сирены, многоголовые гидры и обладающие магическими способностями карги. В подобных случаях жители Талассии отправляются на поиски героев.

Поликептолон является городом философов и ученых, которые держат рабов для того, чтобы те заботились о нуждах их глупой плоти, пока они изучают суть планов и сил. Законники на удивление сильны здесь, что достаточно необычно для плана, находящегося на стороне Хаоса Великого Кольца.

Особые Условия. Духов природы можно встретить повсюду на этом плане, но сильнее всего они именно на Олимпе. Начиная ручьями и священными рощами и заканчивая древними пещерами пророчеств и правосудия, духи природы требуют для себя внимания и почета, сравнимого только с тем, которые оказываются самим силами. Игнорирование этих духов может вызвать больше невезение, и потому странники, которым хватило ума посмеяться над духами, должны будут уплатить свою цену. Духи могут уменьшить норму передвижения странника в два раза, уменьшить его удачу (спас-броски) на -3 пункта, испортить запасы, развязать узлы и напугать ездовых животных. Оскорбление сильфов, нимф и дриад путем уничтожения их храмов или похищения подношений может навлечь на путешественника их гнев, сравнить который можно только с яростью Фурий.

Важные Неигровые Персонажи. Некоторые из самых великих и могучих героев Олимпа сами являются полубогами: Гален (M/m/кентавр/D14/Податель Колец/Хаотично-Добрый) является целителем, известным своей самоотверженной работой в лежащих вдали от горы Олимпа поселениях. Большая часть других целителей этого плана передает ему самые сложные случаи.

На Олимпе очень сильны духи природы, причем они здесь, пожалуй, сильнее, чем где-либо еще на Великом Кольце, если, конечно же, не считать Земли Зверей. Лесная нимфа, которую зовут Зеленое Пламя из Леса Червей, правит дикими землями, и даже бакчае покоряются её словам, когда она приказывает им разойтись. Зеленое Пламя не слишком любит глупцов и неподготовленных странников (что в её глазах является практически одним и тем же). Природа не знает такой вещи, как милосердие.

Местный лидер Чувствующих, Эпирос Туридифон (Pl/m/бариаур/F13/Общество Восприятия/Хаотично-Добрый) обладает не только известным баритоном, но и так же является философом-гедонистом, который пишет обширные трактаты о природе удовольствия, красоты и боли. Самая известная его работа, *Природа Природы*, часто цитируется во время риторических состязаний и споров, ведущихся на Арборее.

Услуги. Многие цивилизованные удовольствия и услуги доступны на Олимпе, но большая часть олимпийцев предпочитает оставаться технологически отсталыми. Здесь невозможно найти ни один предмет, который принадлежит к следующим за древним периодом эпохам (смотрите *Книгу Мастера*, страница 35, где приводится список запрещенных предметов). Олимпийцам известно о новых изобретениях, и они даже критикуют, и обсуждают их, хотя при этом они просто не желают использовать большую их часть. Философы способны много вещать о прелести простой жизни, но именно просители на полях зарабатывают себе волдыри.

Светловодье
(Королевство)

Характер. Свободное и часто экзотичное, Светловодье представляет собой исключительно городское королевство, которое является огромным поселением, гордящимся тем, что его обитатели часто прикладываются к кружке жизни, живут так, если бы каждый их день был последним, и готовы на все, даже вся вселенная против них. В три раза более безрассудный, дерзкий и удачливый, чем обычный город, Светловодье чаще всего избегает неприятностей, и почитается за свою несгибаемую отвагу даже тогда, когда терпит неудачу.

Силы. Сун, Ллира и Тимора (ЗК). Эти три силы мира Торил объединены любовью к авантюризму и приключениям, которой отличаются многие другие пантеоны Арбореи. Очевидно, что Сун является самой старой и наиболее уважаемой из этих трех, но хотя две других богини слушаются её, именно они привлекают к себе наибольшее внимание. Тимора занималась планировкой королевства и выступала источником вдохновения этого процесса, тогда как Ллира просто счастлива из-за того, что у неё была возможность принимать в этом участие.

Будучи довольно молодыми богинями, они испытывают гораздо большую любовь к приключениям и свободе, чем другие боги. Некоторые говорят, что именно они стоят за эпидемией бакчае, и что они восхищаются подобными последователями. До тех пор, пока правящая троица Светловодья остается юной и необузданной, их королевство будет оставаться самым диким и наименее

предсказуемым городом Арбореи. А, учитывая то, что Сун обладает доступом к Вечнозлатому, священному пруду, который она разделяет с Ханэли Селанил и Афродитой, можно с уверенностью говорить, что их поразительная, живая юность будет продолжаться еще очень и очень долго.

Описание. Светловодье всегда было не слишком выдающимся королевством, но некоторые из его жители знают, что такое хорошо - и обладают деньгами для того, чтобы это "хорошо" реализовать. В результате этого, богатые, изящные здания возвышаются над хижинами, а улицы заполнены торговцами, одетыми, подобно королям, и рабочими, напоминающими нищих и наоборот. Хотя большая часть городской роскоши состоит в обычной позолоте, показном блеске и иллюзиях, аура молодости и веселья является настоящей. Светловодью всего 50 лет, и оно находится достаточно далеко от Олимпа для того, чтобы избежать стычек с греческим пантеоном. Большая его часть считает это место чем-то вроде бельма на глазу, но оставшиеся божества достаточно часто приходят в это место.

Город-королевство Светловодье состоит из трех секторов, каждый из которых посвящен одной из трех сил этого места. Выглядит это следующим образом.

Квартал Великого Колеса славится широкими улицами, множеством изящных арок и большими, мраморными блоками, расположенными на углах улиц и предназначенными для ораторов и спорщиков. На полоске земли, именующейся Полпути, и окружающей три основных здания этого квартала - тюрьму, суд, где преступники могут попытаться оправдаться перед судьями, и место для наказаний - проводятся гонки. Испытания огнем и другие проверки довольно распространены здесь, причем зрители ставят огромные суммы на то, кто окажется прав.

Квартал Оранжевых Ламп является самым спокойным на протяжении дня, так как целые толпы людей общаются, едят и наслаждаются солнечными ваннами в этом месте. Здешняя атмосфера идеально подходит для пикников, летних танцев и дружеских встреч. Ночью этот квартал превращается в исполинский карнавал, переполненный пьяницами, музыкантами, скудно одетыми танцорами и нищими - как впрочем, и рыцарями гроша. Умный странник будет следить не только за окружающими его красотами, но и за своим кошельком.

Квартал Сердечного Огня является гораздо более личным местом, так как только те странники, которые обладают истинной страстью, приходят сюда в поисках совершенства, а не еще одного пира. Известно, что здесь находятся порталы, ведущие в Ванахейм, Олимп и Арвандор, где обитают подруги Сун - Фрея, Афродита и Ханэли. Так же ходят слухи о том, что здесь располагается Вечнозлатый, пруд молодости и красоты, разделяемый этими же богинями. Говорят, что сюда приходят Гермес и Эреван Илисэре, когда им хочется побуянить, и они не хотят огорчить Олимпийцев или Селдарин; даже если это не так, то величайшие и богатейшие обитатели планов часто прибывают в Светловодье исключительно для того, чтобы повеселиться.

Важные Сектора. Самым большим и наиболее популярным сектором является Квартал Великого Колеса, принадлежащий Тиморе. Здесь всегда быстро и

яростно заключаются всевозможные пари; странники спорят о том, где сядет муха, когда бариауру захочется почесаться, и вернется ли отряд авантюристов через определенное количество времени. Истина состоит в следующем: Квартал Великого Колеса является величайшим местом встреч авантюристов, смельчаков и героев Великого Кольца. Именно здесь знатоки демонстрируют своим товарищам то, чему они научились за долгие годы тренировок. Если им удается вернуться, то они показывают им добытые трофеи, так как только такие же, как и они смогут не только оценить и с уважением отнестись к сделанному, но и понять, насколько это было сложно.

Самым известной частью Светловодья является Квартал Оранжевых Ламп, где последователи Ллиры сеют радость и веселье на бесконечном фестивале. Именно здесь герои тратят добытое своим трудом богатство, и даже Чувствующие могут найти здесь что-то новое. Воздух всегда заполнен музыкой (как кто-то может здесь заснуть - одна из наибольших загадок вселенной). Исполинские суммы тратятся на вино, танцы, драгоценности и песни. Сюда постоянно прибывают новые люди, тогда как других гуляк выносят отсюда усталыми, но довольными.

Самой маленькой частью Светловодья является квартал Сун, королевство страсти, красоты и, иногда, истинной любви. В отличие от дикого праздника жизни в Квартале Оранжевых Лап, Квартал Сердечного Огня является спокойным царством маленьких комнат и скрытых двориков. Его внешние пределы заполнены залами празднеств, заведениями свах и гостиницами, где встречаются юные пары. Каждая улица обладает своим собственным монументом всепобеждающей любви, а ночной воздух заполнен ароматами ладана и светом свечей. Несмотря на свою приверженность идеалам любви, это квартал не лишен и своих опасностей, так как здесь довольно часто совершаются преступления во имя страсти.

Просители могут попытаться слиться со своей богиней в центральной части Квартала Сердечного Огня. Большая часть путей этого места являются неисследованными, и только смельчаки отваживаются пересекать границы этого квартала: слухи о присутствии здесь суккубов и инкубов довольно многочисленны, хотя еще ничем не подтверждены. По слухам некоторые извилистые улицы возле центра этого квартала навсегда уничтожают некоторых просителей, тогда как другие приводят их к слиянию с сами королевством. Многие из странников, в конце концов, приходят сюда, пытаясь обрести счастье и безмятежность после того, как удовольствия Кварталов Великого Колеса и Оранжевых Ламп надоедают им. Но никому не известно, что им удается обрести.

Золоченный Зал, дом Чувствующих, лежит возле границ этого королевства (он описан в *Руководстве Путешественника*). Движение между ним и порталами Светловодья является довольно активным.

Особые Условия. Слово, данное в Светловодье, не может быть нарушено. Клятвы являются священными, и клятвопреступники получают отрицательный модификатор -4 ко всем броскам урона и спас-броскам в течение месяца после

нарушения своего слова. Триада сил удачи, радости и страсти не улыбается бесчестным плутам.

Важные Неигровые Персонажи. Рейнджер Галес Красный (Pr/m/человек/R12/ Свободная лига/Хаотично-Добрый) является наиболее известным и самым любимым обитателем этого королевства, и в результате того, что его обожают как Сун, так и Тимора, он воистину удачлив во всем, кроме любви. Все его подруги испытали страшные, можно сказать олимпийские трагедии. Хотя Галес заявляет, что на нем нет проклятья, но одна из дружественных ему амазонок случайно убила свою собственную мать на поле битвы, одна молодая дева покончила жизнь самоубийством, обнаружив, что она появилась на свет в результате кровосмешения, и еще одна его подруга была так горда, что привлекла внимание сил и родила минотавра.

Менее известной среди странников, но не менее важной персоной в Светловодье является Винифред (Pr/f/халфлинг/P9/Верящая в Первоисточник/Хаотично-Добрая), невообразимо толстая жрица-халфлинг, которая поклоняется Тиморе, и которую весь город зовет просто "Винни". Количество её прихожан растет с каждым годом, а вместе с ним растет и её благосостояние. Благодаря своему богатству и популярности, Винни завела множество друзей. Она переписывается с фактолами, мятежниками, танар'ри, да и всеми остальным, кто способен написать интересное письмо. В результате этого, она всегда очень хорошо проинформирована о происходящем во вселенной. Обедать у неё всегда интересно, хотя и несколько опасно (представьте себе баатезу, сидящего возле фактола Гармониума, напротив которых устроилась местная высокая жрица Ллиры); приглашения на них похищаются, подделываются и приобретаются, но она все равно приглашает к себе только избранных. Если кто-то будет угрожать ей, или не дай бог навредит, то весь город обрушится на бедного глупца, и разорвет его голыми руками.

Услуги. Здешние азартные игры, бега, всевозможные напитки, музыка, танцы и залы празднеств многочисленны и великолепны, и, кроме того, здесь постоянно доступны сотни таверн и игорных залов, как и земные радости кровати и стола.

Здесь можно встретить множество людей, занимающихся возвращением имущества: целые банды плутов собираются в Светловодье для того, чтобы предложить свои услуги тем, кто хочет вернуть что-то, что было украдено или потеряно. Эти люди относятся к своей работе с очень большой ответственностью, хотя половина из них так же ворует различные вещи, для того, чтобы способствовать своему бизнесу. Оставшаяся часть никогда и никого не грабит, а просто очень тесно связана с первой половиной. Если владелец не хочет выкупить свою заклинательную книгу, меч или другую ценную вещь, то она отправляется в Сигил, где и продается.

В Светловодье весьма распространены аферы и мошенничества. Одна из наиболее распространенных состоит в том, что двое сработавшихся плутов незаметно окружают глупца, а затем внезапно "узнают" друг в друге заклятых врагов. Пока двое плутов вытаскивают мечи и начинают "дуэль", кошелек глупца незаметно срезается. Обычно бедолага считает, что ему очень повезло

избежать кровопролитной свалки, и потому далеко не сразу замечает пропажу своего кошелька.

Трассос
(Город)

Характер. Трассос является космополитичным городом просителей, созданным по образу и подобию города, расположенного в одном из самых любимых праймовых миров греческих богов. Здешние жители верят, что торговля приносит с собой мир, а путешествия расширяют мировоззрение. И разум, и тело всегда могут достичь совершенства, и человек, который пытается достичь его, достоит уважения. Богатство и известность приносят власть; заступничество гарантирует верность.

Правитель. Правитель Трассоса демократично избирается среди мужчин-просителей этого города. Нынешним владыкой города является Никомас Ксантер Скопелитис (Pe/m/человек/F1/Общество Восприятия/Хаотично-Добрый). Капитан милиции, судьи и сенаторы избираются среди оставшихся кандидатов, и потому право принимать решения принадлежит как богачам, так и бедным.

За Троном. Женщина, которую зовут Хелена Толиополос (Pe/f/человек/0/Обреченная/Хаотично-Добрая) контролирует выборы на протяжении многих десятилетий, объявляя решения плебесцита незадолго до начала выборов; после этого, она советует конкурирующим кандидатам выйти из предвыборной гонки. Тот, кто продолжает принимать в ней части, терпит финансовый и коммерческий крах, так как Мадам Толиополис контролирует денежные запасы города.

Описание. Трассос - это город узких улочек и больших сердец, расположенный прямо за пределами королевства Олимпа. Здешние домики построены практически друг на друге, тяготея к теплому, солнечному побережью. Врата на Внешние Земли расположены на городской площади, посреди ротонды, состоящей из белых, мраморных колонн. Они могут быть открыты только при согласии городских старейшин. Площадь так же является местом споров, так как и юные, и престарелые жители города занимаются риторикой и обсуждают злободневные вопросы на ротонде. Каждый может вставить здесь свое слово.

Милиция. Все мужчины от 15 и до 18 должны отслужить в городской милиции под предводительством старших и более опытных солдат. К ним могут присоединиться девушки того же возраста, но это бывает довольно редко. Типичным оружием являются копья, короткие мечи и дротики. Солдаты Трассоса считаются прекрасными лучниками, бегунами и разведчиками, хотя они не часто вступают в продолжительные сражения.

Услуги. Трассос лучше всего известен своими оливками и оливковым маслом, хотя здесь так же производится прекрасная мебель, и в городе находится школа артистов, возглавляемая Андропулосом Гракси, одаренным мастером настенной живописи (Pe/m/человек/0/Общество Восприятия/Хаотично-Добрый). Здесь так

же производится прекрасная одежда и краски. Все здешнее оружие сделано из бронзы, в городе даже нет инструментов, которые позволили бы починить железные доспехи или оружие.

Кратинос Мессинидес является самым известным городским философом и оратором, и он готов взять в ученики любого, кто проявит хоть какие-то способности (Pe/m/человек/0/Свободная Лига/Хаотично-Добрый). Он проводит занятия в ротонде и его студенты должны обеспечивать своего учителя, как едой, так и дарами. Мессинидес так же является учителем языков, способным говорить на 18 наречиях.

Трассос славится своим амфитеатром, построенным в форме чаши набором сидений, которые вырезаны в скале, расположенной за пределами города. Этот амфитеатр обладает идеальными акустическими показателями, и один шепот на сцене может быть услышан на самых дальних сидениях. В комбинации с магическими эффектами и драматическими навыками талантливых трупп странствующих актеров, эффект может быть воистину поразительным.

Местные Новости. В Трассосе недавно ожидали прибытия новых запасов земли, благодаря давно ожидаемому изменению планарных границ виноградников в окрестностях Сильвании. Праздничный фестиваль готовится уже много лет, но радостный день так и не наступил. Так как жители города обсуждают праздник так, будто бы он должен вот-вот начаться, некоторые недалекие Чувствующие думают, что до него остались считанные дни.

Городу нужен герой, способный найти и убить 12-головую гидру, которая стала настоящим бедствием для южного побережья Трассоса. Торговцы и рыбаки предложили не слишком большую награду, но четыре юных героя уже отправились туда, хотя так и не вернулись. Говорят, будто герои Арбореи являются безумцами, которыми пожертвовать жизнью ради славы.

Осса

Второй слой Арбореи, Осса, именуется так Олимпийцами, хотя он имеет так же много имен, как и океан. Эльфы именуют его Акваллором, селки - Бесконечной Рекой, а обитатели Амун-тиса - Зеленым Морем или Вечным Морем. Странники, которые стремятся достичь врат этого слоя, обычно отправляются в подводные владения Глубинного Сашеласа, бога эльфов, и Посейдона, божества греческого пантеона. Через Оссу течет река Океанус, которая начинает на самом дальнем слое Элизиума, Таласии.

Некоторые рубаки рассказывают истории об огромных, воронкообразных водоворотах, которые ведут прямо на Таласию, чтобы вновь вернуть туда воды Океануса, которые затем опять окажутся здесь. В отличие от Таласии и вод Лунии на первом слое Горы Целестии, моря Оссы в большинстве своем являются мелкими, и их глубина в большинстве мест не превышает трех футов. Время от времени здесь попадаются огромные подводные расщелины, и хаотично-добрые боги моря основывают там свои резиденции.

Калетто
(Королевство)

Характер. Спокойные и мирные, или же бурные и жестокие, воды Калетто всегда отражают настроение хозяина этого королевства. Обычно солнечное, оно способно измениться в одно мгновение, ибо Посейдон скор на гнев, но и скор на милость.

Сила. Посейдон (ЛС). Посейдон не часто покидает свое королевство, и еще реже покидает Оссу. Его жрецы на протяжении многих столетий искали верующих среди морских эльфов, но без особого успеха. Некоторые считают, что тритоны - это результат попытки превратить морских эльфов в его верных последователей. Учитывая их незначительно количество, можно сделать вывод, что эта попытка была не слишком успешной.

Описание. Калетто вполне пригодно для жизни большинства странников - для тех, кто способен дышать под водой, конечно же. От сглаженных волнами берегов до лесов водорослей, от глубочайших расселин до высочайших кораллов, Калетто представляет собой фантастическое королевство подводных чудес. Здешние воды являются теплыми, существа - дружественными, а просители открытыми и великодушными. Воды Калетто несколько глубже, чем на оставшейся части Оссы, и глубина здесь может варьироваться от трех до трех сотен футов. Кроме того, здесь есть две огромных расщелины, которые уходят еще глубже.

За исключением нескольких скалистых островков, вся поверхность Калетто представляет собой океанскую гладь. Тот, кто не способен выстоять под ударами здешних штормов и течений вряд ли получит значительную помощь от просителей, но тот, кто может путешествовать под водой, обнаружит здесь множество друзей. Здешние течения весьма быстры, и их скорость может достигать 10 узлов, тогда как бури Калетто являются одними из самых яростных на плане, в результате чего большая часть обитателей королевства пережидает их под водой.

Течения Калетто постоянно несут воды океана в различных направлениях, и являются такими же предсказуемыми, как и приливы, но здешние жители непостоянны, подобно ветрам и волнам. Недавно все они помешались на раковинах, которые варятся над вулканами одной из глубоких расселин. Жаждущие острых ощущений молодые тритоны начали нырять туда, но не все они вернулись. Ходят слухи об исполинском кракене или змееподобной твари с множеством клыков, которая освещает окружающие её воды с помощью светящихся чешуек, или же исполинской акуле, развращенной кровью танар'ри, которая пожирает все, что оказывается у неё на пути. Эти страшные истории только подогревают жажду вареных раковин у обитателей королевства. Что ж, те глупцы, которым нечего делать, заслуживают такой смехотворной судьбы.

Недавнее появление редкого черного гиппопотама вызвало восторг старшего жреца Посейдона, который желает принести в жертву это существо в день солнечного солнцестояния, предлагая огромную награду тому, кто добудет его.

Несколько отрядов охотников и следопытов уже отправились на поиски этого зверя, но он неуловим, подобно живой тени.

Важные Города. Корилла, Жемчужные Слезы и Холодное Течение являются тремя основными поселениями, принадлежащими морским эльфам, дельфинам и тритонам соответственно.

Корилла представляет собой город исполинских арок, которые начинаются на морском дне, и поднимаются над уровнем моря на 300 футов, где на них вьют гнезда морские птицы. Под арками расстилается океанская расселина, глубина которой по слухам превышает милю. В стенах расселины находится множество гротов и плетеных домиков, которые протянулись до самого дна; там, на дне, солнечный свет представляет собой только тусклое мерцание.

Жемчужные Слезы являются городом небольших убежищ, сплетенных из водорослей и теплых, мелких волн. Кочевые дельфины не слишком задумываются о складах, монументах или рынках: они просто желают гоняться друг за другом в теплых волнах. Их город представляет собой всего лишь подземный лагерь, где собираются их семьи и кланы. Чужаков не гонят, но каждый, кто не способен присоединиться к их расе, любовным играм или смеху представляет для них всего лишь еще одну любопытную и странную вещь.

Холодное Течение лежит в самой глубокой части Оссы, глубоко под волнами, где солнечный свет едва заметен, и, в конце концов, исчезает вдали. Небольшой город, построенный из раковин глубоководных моллюсков и китовых костей, Холодное Течение по слухам содержит в своих стенах портал, ведущий на Элементальный План Воды. Самым большим зданием является огромный храм Посейдона, напоминающий риф, который постоянно увеличивается.

Особые Условия. Ходят слухи о том, что вся морская вода в храмах Посейдону превращается в святую, хотя в это верится с таким же трудом, как и в надежного танар'ри.

Другие странники рассказывают о том, что воды Калетто, да и вообще всей Оссы, обладают целительными свойствами. Некоторые воды регенерируют утраченные конечности, восстанавливают силы, исцеляют болезни, снимают проклятья, и, даже, возвращают утраченные энергетические уровни. Тем не менее, глубокие части океана действительно могут обладать некой силой. Селки говорят, что их магия происходит из глубинных вод, и что их сила растет и убывает в соответствии с приливами, хотя точные периоды этого способен рассчитать только морской жрец. Глупец, которого зовут Сарбин Звездный Свет, говорит, что силы Оссы являются силами света и тьмы, старости и молодости, и что бессмертие может быть обретено с помощью "смешивания света и тьмы в идеальных пропорциях в текучей сущности универсальных оттенков Оссы" или что-то в этом роде. Законники некоторое время слушали его, так как его слова в чем-то напоминали их философию. Они сделали записи, а затем их фактол послал экспедицию в Оссу, которая так и не вернулась. Большая часть странников считает Звездный Свет безумцем, но он рассказывает свои сумасшедшие бредни в Сигиле все время, которое помнят эльфы.

Важные Неигровые Персонажи. Известнейшей героиней Калетто является Наутилла Колчиэ, морская эльфийка и самая могучая заклинательница этого королевства (Pl/f/эльфийка (морская)/W(E)13/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральная). Её силы росли так же быстро, как и остролистник в Сигиле. К сожалению, за улыбкой Наутиллы скрывается очень мрачный взгляд на мир. Её мать была разорвана на куски акулой прямо на глазах у девочки, и юная эльфийка так никогда и не оправилась от этого. Именно из-за этого, многие боятся того, что однажды она начнет использовать обретенную власть только ради себя, забыв о нуждах своего народа.

Кроме того, Андрофон Предсказатель, высокий жрец Посейдона, живет в небольшой подводной вилле возле Островов Мимос. Острова Мимос представляют собой небольшой набор скалистых островков, напоминающих башни, плато которых заселены теми, кто способен дышать только воздухом. (Pl/m/полуэльф/P22/Знак Единого/Хаотично-Добрый)

Услуги. Калетто ставится своими лошадьми, огромными морскими коньками и полулошадьми-полурыбами, сокровищами моря, а так же мастерством волны и ветра здешних жителей. Обитатели Калетто редко чем делятся с чужаками. Большую часть своего времени они проводят играя, ухаживая или сражаясь друг с другом, вместо того, чтобы работать на благо странников. В результате этого, они производят множество хороших товаров, но для того, чтобы получить их, придется довольно долго ждать. Обычно это объясняется тем, что мастерам необходимо справиться с приливами, течениями и перепадами температур, но на самом деле, все дело в том, что эти существа больше любят играть, чем работать. Небольшая взятка может ускорить это дело, но путешественникам все равно придется задержаться в Калетто.

Элшава
(Город)

Характер. Известная своими круглыми лодками и прекрасным расположением, способствующим торговле между морскими и земными эльфами, Элшава является островком спокойствия в бурных морях. Будучи наполовину морем, и наполовину сушей, Элшава известна своими исключительно дружелюбными жителями, которые при этом относятся к большим подозрением ко всем чужакам. Элшава является городом с дружественным торговым лицом, который при этом управляется своим собственным советом, оберегающим город подобно тому, как раковина охраняет жемчужину.

Правитель. Город обычно управлялся магом народа селки, именуемым Королем-Рыбаком, которого так же называли Лордом Селки, но в последние 10 лет Элшава управляется несколько иным образом. Каллерон Король умер холостым и не оставил после себя наследника, и потому на трон взошла его сестра, несмотря на многочисленные протесты. Королевой-Рыбачкой является Элотиен Молчаливая, селки, которая управляет Морским Народом (M/f/селки/W(El)13/Свободная Лига/Хаотично-Добрая). Несмотря на недовольство внутренней оппозиции, её спокойное, суровое и честное правление сделало Элотиен очень популярной среди здешних жителей и очень непопулярной среди богатых и могучих торговцев, которые некогда правили городом с помощью её

брата-марионетки. Они не отваживаются противостоять ей открыто, но некоторые верят, что они только выжидают время, чтобы привести одного из своих товарищей к власти.

Спутником Элотиен является Келстром, Капитан Волн, адмирал флота Элшавы (Pl/m/эльф(морской эльф)/F9/Свободная Лига/Хаотично-Добрый). Хотя титул Капитана Волн обычно даровался сыну или брату Короля-Рыбака, Элотиен так любит Келстрома, что он, скорее всего, вскоре станет её мужем и королем.

За Троном. Маршал Киннабус, прохвост, советник и маршал милиции, представляет собой самую большую угрозу правлению Элотиен (M/m/морской волк/Революционная Лига/Хаотично-Злой). Он, как ни странно, является великим морским волком, но, будучи одним из Анархистов, он скрывается под маской Независимого, чтобы завоевать доверие Келстрома. Киннабус является высокомерным существом и обожает играть со своей добычей. Он редко использует свой гарпун в ближнем бою, предпочитая метать его, а затем возвращать свое оружие чуть позже.

Описание. Построенная в виде спирали и напоминающая раковину наутилуса, Элшава постоянно расширяется. Город находится на огромных стеблях и переплетающихся листьях дрейфующих морских водорослей, и, кажется, будто он покрыт кораллами и перламутром. Спиральные улицы похрустывают, когда странник идет по бесчисленным ракушкам, покрывающим их, и зеленые крабы скрываются в тенях, подобно крысам в других городах. Воды Элшавы, плывущей в водах бесконечного океана прозрачного зеленого цвета, практически всегда окутаны туманами и наполнены морскими змеями. Большую часть времени океан слишком прохладен, чтобы в нем можно было купаться, не считая одной или двух недель в середине лета. Пловцы должны делать броски Телосложения в течение каждых 10 раундов или столкнуться с гипотермией, приводящей к гибели несчастных.

Сами здания напоминают исполинские раковины, осьминогов, рыб или кружевные кораллы. Возле центра города находится огромный комплекс покрытых зелеными и коричневыми пятнами зданий с множеством куполов, которые покрыты проделанными в них желобками, и построены в форме простой спирали, доминируя над большой площадью, покрытой обломками белых ракушек. Желто-белое здание с коричневыми пятнами является единственным квадратным зданием города: Это храм Глубинного Сашеласа.

В центре Элшавы находится гигантский плот, способный выдержать самые яростные ураганы с минимальными повреждениями. Когда от него отделяется какая-то часть, жители Элшавы быстро её восстанавливают. Некоторые верят, что на самом деле вся эта спираль является живой, хотя никому не известно, к какой именно форме жизни она принадлежит. Это правда, что спираль постепенно увеличивается, как впрочем растет и сама раковина, по мере увеличения количества здешних жителей. Несмотря на то, что некоторые глупцы пытаются убедить всех в обратном, это не означает того, что город живет своей жизнью.

Элшава является одним из городов Морского Народа, культуры, возникшей в океане и обладающей смешанным происхождением. Из-за того, что они часто бывают очень скрытными, точное происхождение Морского Народа определить невозможно, но кажется, будто их культура в основном основывается на культуре селки, на которую определенное влияние оказывали морские эльфы и русалки, использующиеся в качестве рабов. Так же ходят слухи о том, что морские фэйри, известные, как азраи, иногда живут среди Морского Народа.

Герои, которые могут представить доказательства того, что они убили морскую змею, морского волка или сирену, почитаются среди Морского Народа, и в их честь устраиваются пиры и празднества. Чужеземные воины, которые не могут доказать свою мощь, часто получают столько же уважения, как и любой член милиции, а иногда и меньше.

Основным средством передвижения Морского Народа на поверхности воды является несколько измененная рыбачья лодка, которая называется спиральной или круглой лодкой. Построенная в виде закрученной спирали с высоким, направленным вовнутрь планширом, подобная лодка может противостоять самым суровым морям и при этом не опрокидываться, а так же избегать захватов морских змей, с легкостью выскальзывая из их колец. Тем не менее, этой лодкой очень сложно управлять, хотя это ни в коем случае не относится к Морскому Народу. Самые маленькие из этих суденышек могут идти на веслах, но самые большие их разновидности предназначены только для хождения под парусом.

Под водой Морской Народ путешествует в своих природных обликах или же использует в качестве скакунов гигантских морских коньков или морских львов. Ходят слухи о том, что их величайший город, Земля под Волной, является воздушным и величественным чудом, состоящим из золота, серебра, драгоценных ракушек и буйных садов, где всегда царит весна. Говорят, будто Земля под Волной является домом самых могучих магов народа селки.

Милиция. Штормовые гиганты, морские змеи и кельпи являются всего лишь частью всех тех опасностей, с которыми ежедневно сталкивается милиция Элшавы. В состав милиции входит четверть мужского населения города, и она выступает как в роли охотничьего отряда, так и в роли городской стражи. Воины Элшавы обычно надевают шлемы в виде больших спиральных ракушек и чешуйчатую броню, сделанную из шкур морских змей или раковин. Они носят щиты из акульей кожи, а некоторые капитаны так же надевают многослойные доспехи из акульей кожи. Их оружие обычно сделано из кремня, дерева с осколками ракушек или закаленного метала. Во время патрулирования воины используют морских львов в качестве ездовых животных.

Эльфийские воины облачаются в ракушки, меха и одежды из серой кожи, когда они находятся не на службе или в море. Производя городские обходы, они берут с собой копья и надевают ракушечные шлемы, нагрудные пластины из панцирей морских черепах и кожаные доспехи из кожи акулы, которые одновременно дают им прекрасную защиту и значительную подвижность под водой. Хотя они приносят клятву верности Маршалу Киннабусу, большая часть

солдат больше предпочитает свободную кампанию Капитана Волн Келстрома, странствующего воина, который помог Элотиен взойти на престол.

Услуги. Селки и морские эльфы являются приятными и доброжелательными торговцами, но у них практически нет железных инструментов или оружия. Во всем городе есть всего одна кузница и оружейная, и при этом она используется исключительно жрецами Кореллона Ларетиана. Все, что сделано не из металла, может быть заменено или отремонтировано по обычной цене, но металлические предметы обойдутся вдвое, а то и втрое дороже - если, конечно же, бедняге удастся добиться того, чтобы жрецы Кореллона выслушали его и помогли ему.

Амариллис Сильвертхорн (Pe/f/эльф/0/Хаотично-Добрая) известна своим магазином водонепроницаемых и кожаных изделий, который называется *Плащ из Тюленей Кожи*. Она может сделать водонепроницаемым практически каждый предмет, а то, что она обработать не может, Амариллис помещает в водонепроницаемый контейнер. Она так же очень умело заделывает швы на кораблях, если странник интересуется этим.

Лучшим местом в городе для покупки подводного и корабельного снаряжения, подобного сетям, парусам и канатам, является *Часовня Китового Хвоста*. Здешние шкивы и парусина являются такими надежными и дешевыми, что некоторые торговцы покупают здесь целые трюмы этих товаров, чтобы доставить их по Реке Океанусу на Таласию, четвертый слой Элизиума, или же на первый слой Горы Целестии.

Лучшим местом для найма моряков или ныряльщиков является *Золотой Амонит*, прекрасная (хотя и несколько грубоватая) таверна, расположенная возле входа в гавань. Моряки обычно живут не слишком долго, и пьют очень много, в результате чего они не желают, чтобы какой-то полоумный мешал им пить и играть здесь. Страннику лучше всего держаться подальше от Амонита, если он не хочет выставить выпивку всей таверне.

Местные Новости. Вдобавок к торговле, жители Элшавы фанатично занимаются изучением истории моря. Чем меньше они знают об истории этого места, тем больше они боятся его, и тем больше они желают узнать о своем прошлом. К примеру, город в данный момент находится над руинами подводного поселения, которое по слухам некогда принадлежало расе морских титанов. Исследовательские патрули до сих пор не проникли во внутреннюю часть города, и некоторые говорят, что Элотиен стремится привлечь в город чужаков, чтобы ускорить эту работу.

Темные фэйри не раз, и не два пытались погубить Элшаву. В окружающие город воды недавно снова вернулись загрязненные скопления морских водорослей и стаи младших морских волков. Эти союзники Неблагого Двора атакуют все проходящие мимо корабли. Они уже начали войну с селки, нападая на патрули и уничтожая лодки. Они объединились с могучей и злой сиреной. Часто принимаемая за русалку, сирена приближается к своим жертвам под покровом невидимости, а затем очаровывает их. Она так же отдает приказы морским змеям своим завораживающим голосом.

Местный клубок морских змей состоит из черных змей, которые полностью адаптировались к холодной воде. Хотя они несколько меньше своих огромных тропических родственников, их недавний приход все равно не внушает радости - эти существа пытаются сожрать все, что двигается. После того, как количество хит-поинтов черных морских змей опускается ниже нуля, они еще два раунда бьются в агонии, а только потом затихают.

Пелион

Третий слой Арбореи, Пелион, является засушливым, ветреным миром белых песков. Неудивительно, что эльфы назвали его Митардиром, белой пылью. В большинстве своем Пелион обладает умеренной температурой, но все здесь покрыто пылью. И Греческий, и эльфийский пантеон обладает своими собственными легендами, рассказывающими о тех богах, которые некогда обитали здесь. На Горе Олимпе в легендах говорится, что некогда Пелион был королевством Птаха и всех Египетских сил, но по мере того, как их последователи теряли веру, а количество просителей уменьшалось, это королевства умирало, пока не превратилось в прах. Истории Селдарин рассказывают, будто некогда Пелионом правили боги животных, лорды звериных культов, но когда звериные лорды постепенно утратили самые важные части своего королевства, которые перешли на Земли Зверей, они так же перенесли свои владения через планарные границы, в результате чего здесь остались только пустоши. Независимо от истинности этих историй, здешние боги ушли. Их королевства и сокровища лежат погребенными под толстым слоем песка.

Только одна сила назвала этот слой своим домом: Нефитис, Египетская богиня богатства и мертвых. Её заинтересованность богатствами и смертью (в этом случае мертвыми силами) прекрасно сочетается с планом, и её королевство покрывает значительную и постоянно изменяющуюся область, которую её просители исследуют в поисках могил, утраченных сокровищ и духов. Мудрые странники говорят, что некогда на этом слое жили все Египетские боги, но большая их часть покинула его очень давно. Какие существа все еще обитают в этих пустынных землях неизвестно даже самым опытным странникам.

Амун-тис
(Королевство)

Характер. Загадочные, безлюдные, обветриваемые всеми ветрами и сухие пустыни Амун-тиса избегаются всеми путешественниками, за исключением самых жадных странников. Вечное и очень древнее королевство наполняет душу страннику чувством того, будто что-то всегда скрывается за его спиной, и что за каждым углом его ждет засада. Дюны быстро изменяют свое местонахождение, время от времени, открывая бесценных золотых идолов или давно забытые могилы. Амун-тис является королевством, посвященным прошлому, памяти и непоколебимости богов, время которых давно уже истекло.

Сила. Нефитис (ЛС). Нефитис сделала своим домом исполинский дворец серовато-коричневого цвета в центре пустыни, который находится на одинаковом расстоянии от зеленых лесов Селдарин и от рощ Олимпийцев. Она

является богиней богатства и защитницей мертвых, совмещая эти две сферы в своей основной миссии, которая состоит в охране погребальных даров богачей. Это очень равнодушная богиня, и к ней практически не приходят ни бедные греческие, ни эльфийские просители.

Описание. Ветреные пески третьего слоя являются лишь жалкими останками более жизнерадостного королевства, которое некогда существовало здесь. Никому не известно (включая даже Законников), произошел ли здешний упадок в результате стараний Нефитис или же, несмотря на них. Хотя здесь все еще осталась жизнь, теперь это ничто большее, чем жизнь исполинской пустыни. Весь этот слой вызывает чувство утраты и пустоты, подобно дому, который был покинут своими обитателями.

Немногие животные странствуют по песчаным пустошам: большие хищники зарываются в песок, и ожидают, пока их жертвы сами не придут к ним, в результате чего они чаще всего встречаются в некрополях, куда их добыча приходит чаще всего. Здесь часто встречаются грифы и канюки, как впрочем, и скорпионы с гадюками, но самыми распространенными обитателями Пелиона являются маленькие ящерицы, змеи и песчаные крысы. Здесь живет очень немного просителей, но приходящие сюда, обитают здесь очень и очень долго. Некоторые говорят, что когда последний проситель сольется с этим королевством, то сам Амун-тис исчезнет, подобно ускользающему после пробуждения сну.

Немногочисленные растения этого слоя являются такими же белыми, как и здешний песок - белый лотос, пыльный камыш и падающая лилия. Эти растения обычно встречаются только в Амун-тисе, обычно возле грязевых прудов или там, где вода подходит особенно близко к поверхности. Страннику иногда удается найти высушенные остатки этих растений за пределами королевства, где они лежат под громадой песков Пелиона.

Немногим странникам известно это, но на самом деле Амун-тис является кладбищем титанов, местом, в которое они отправляются, когда чувствуют приближение смерти. Самые старшие титаны могут быть воистину огромных размеров, которые сравнимы только с размерами пиков и лесов первого слоя Арбореи. Те титаны, которым не удается достичь Бал-тирефа, остаются лежать в пустыне годами, где их постепенно пожирают падальщики этого слоя. Некоторые из этих тел были очищены от мяса и кожи, укреплены и превращены в убежища, в которых странники скрываются от несущих с собой целые тучи песка ветров Пелиона. Другие стали фундаментами для некрополей, что объясняет тот факт, что многие из городов мертвых находятся над уровнем окружающих песков. Сокровища этих гигантских тел давно уже были похищены и перенесены в сундуки и могилы предприимчивых бандитов и сил, но тела все еще ценны для здешних путешественников.

Важные Города. В Амун-тисе нет населенных городов, а только разбросанные по его просторам места встреч, храмы и некрополи. Величайшим из некрополей этого слоя является Бал-тиреф, исполинский город мертвых, по которому гуляет оглушительное эхо, и который населен только падальщиками, шакалами, гхастами и крысами. Мавзолеи города уже давно ограблены, но многие склепы,

простые могилы, монументы и крематории до сих пор остаются нетронутыми. Некоторые из просителей этого слоя обитают в Бал-тирефе, заботясь о подобающем погребении мертвых в обмен на еду и предоставление убежища.

Руины, расположенные в глуши, являются менее полезными и гостеприимными, чем Бал-тиреф, хотя некогда они могли быть великими городами или исполинскими и изысканными погребальными сооружениями. Многие из могил Амун-тиса по слухам являются могилами мертвых сил, но это королевством отличается таким спокойствием и безлюдностью, что страннику вряд ли удастся когда-либо узнать, что именно скрывается в них.

Особые Условия. Амун-тис является дремлющим королевством, и потому заклинания, связанные со снами, грезами и смертью особенно сильны здесь. Заклятья *разговора с мертвыми, сна, вуали, рока, общения, общения с природой* и *хождения в тенях*, а так же *зелья грез* действуют с удвоенной силой и обладают удвоенной продолжительностью.
Вдобавок к этому, все богатства на Амун-тисе кажутся более впечатляющими и роскошными. Здесь постоянно действует заклинание *золота дураков*. Оказавшиеся здесь в первый раз странники часто становятся жертвами хитроумного плута, который продает им какую-то безделушку, напоминающую чудесный артефакт, но и внимательный странник сразу же заметит, что его собственное снаряжение выглядит гораздо более роскошным и ослепительным, чем раньше. Просители никогда не принимают денег, не прикоснувшись к ним сначала жезлом из холодного железа.

Важные Неигровые Персонажи. Племена бандитов-ликантропов скитаются в пустошах Амун-тиса, включая летучих мышей-оборотней, верегиен, верельвов и даже исполинских верегрифов. Величайшим из этих бандитов, или, по крайней мере, наиболее известным, является человек, которого зовут Озирем Жестокий (M/m/летучая мышь-оборотень/F17/Хаоситект/Хаотично-Злой), и который является могучим оборотнем. Озирем обладает повышенным самомнением и очень любит тех своих последователей, которые поддерживают его заблуждения. Он считает, что когда он умрет, то обязательно станет вампиром, но пока еще никому не удалось подтвердить или опровергнуть эти заявления.

Старшая жрица Нефитис, Изиратет, Белый Ибис, Избранная Солнечных Богов является единственным из дружественных планаров Амун-тиса, которому при этом доступна определенная власть. (Pl/f/человек/P16/Обреченная/Хаотично-Добрая). Она правит Скарбеем, жалким собранием хижин, построенных из белой глины, которые расположены не так далеко от дворца Нефитис, и который является самым большим поселением просителей на этом слое. Обитатели Скарбея не жалуют посетителей - их слишком часто предавали бандиты, которые спокойно попадали за стены поселения, а затем обнажали клинки.

В результате этого, Белый Ибис требует, чтобы каждый, кто желает войти в селение, приносит могучую клятву мира и честности. Каждый, кто отказывается сделать это, забрасывается камнями и отгоняется от ворот, или же подвергается магическому наказанию. Вся сила Арбореи, следящая за выполнением клятв,

сконцентрирована возле Скарбея. Если клятва мира нарушена, то жертва умирает от *гнили мумии* в течение 24 часов. (Жертвы, которым удается сделать спас-бросок против магии смерти, переносят развитие этой болезни так же, как и обычно).

Еще одной известной фигурой Пелион является Аргевар, достаточно редко встречающийся медный дракон, который обожает принимать человеческий облик и подстерегать странников среди могил, добавляя даже самые маленькие кусочки меди к своей разрастающейся сокровищнице. Ходят слухи о том, что он не пропускает ничего, что могло бы представлять какую-то ценность, и некоторые завистливые путешественники рассказывают об огромной куче денег, поддерживаемой со всех сторон разнообразными драгоценностями, которая находится его логове. Истина состоит в следующем: Его гора монет, погребальных даров и драгоценных камней живет только в легендах, ибо даже жрецы Нефитис не могут найти её. Они надеются убить великого вирма и предложить его ржавую шкуру своей богине.

Так же ходят слухи о том, что здесь время от времени встречаются жрецы Сета, которые скитаются по этому месту и передают подарки и послания здешней силе. Так как Нефитис некогда была женой Сета, местные сплетники уже решили, будто он пытается вернуть её милость с помощью прекрасных даров и сладких слов. Нефитис еще ничего ему не ответила, но подарки продолжают поступать.

Некоторые просители заявляют, будто они видели феникса, которой построил гнездо в песках Пелиона, и что его гнездо каждую ночь превращается в огненную колонну, которую видно издалека. Следуя слухам, его яйцо представляет собой сияющую драгоценность, которая сверкает, подобно маяку днем, и просто таки дожидаясь того, чтобы какой-то глупец похитил его. Естественно, что ему потребуется защита от огня.

Ходят слухи о том, что племена быстроногих эльфийских бегунов из праймового мира Атхас поселились в этих пустошах, но только немногочисленные следы могут свидетельствовать об этом. Бедные странники, которые рассказывали о том, то они встречались с этим эльфами, упорно твердили, будто эти эльфы были абсолютно отличными от других эльфов, а точнее были очень опасными, быстрыми и жестокими. Учитывая то, что эльфы обитают в зеленом и богатом королевстве Арвандор, кто может поверить в истории о пустынных эльфах? Звучит так, будто бы эти путешественники изрядно перебрали пузыристого в Сигиле.

Услуги. Королевство богини богатства представляет только роскошные и дорогие товары, хотя в некоторых из них скрывается скверна. Амун-тис известен своими прекрасными мантиями, пронизанными золотыми нитями и окрашенными в королевский пурпур или багрянец. Амунианские мантии больше всего нравятся Чувствующим, хотя немногие из них решаются отправиться за ними в пески Митардира. Многие из этих мантий так обильно украшены драгоценными нитями, камнями и амулетами, что способны обеспечить своему носителю определенную защиту (АС 8), но при этом они очень тяжелы. Вряд ли в таком одеянии странник сможет убежать от титана.

Каменоломня Нефанка является приютом каменщиков и резчиков. Они создают здесь идолов и резные изделия из очень крепкого камня, подобного базальту, хотя при этом работают и с более мягкими алебастром и гранитом. Большая часть их работ предназначается для монументов и стен мавзолеев, но некоторые из них полируются и используются в качестве храмовых идолов и триумфальных обелисков.

Морги Амун-тиса известны своими мумификаторами, таксидермистами, крематориями и хранилищами погребальных даров. У могильщиков всегда можно приобрести *зелье безвременья*, как впрочем, и магических скарбеев с филактериями. Хранители Праха шепчутся о том, что глупец может даже стать здесь мумией, если, конечно же, у него хватит на это денег.

Случайности Лимбо

Существуют некоторые люди, которые настаивают на том, что во вселенной есть место всему. Ну, подобные слова хорошо бы подошли хозяину гостиницы или какому-либо другому домоседу. Но авантюрист должен уметь адаптироваться к изменениям ситуации, используя все, что оказывается у него под рукой. А истинный рубака в действительности ведет такую жизнь всегда.

Законники любят указывать на то, что даже хаотичный Лимбо занимает свое место на Великой Дороге, и, следовательно, обладает своим местом во вселенском замысле. План Лимбо является великим испытанием для тех странников, которые хотят понять, можно ли назвать их настоящими рубаками. Лимбо в полной мере испытывает адаптивность рубаки, так как сам Лимбо является изменением. Все здесь постоянно преображается; даже магия подвергается воздействию хаоса. Авантюристы, которым удастся выжить и добиться удачи в подобных условиях, явно не закончат свою жизнь в теплом кресле у огня. Нет, они станут настоящими героями, о которых оставшиеся дома люди будут слагать легенды на протяжении многих последующих веков.

Путешествие на Лимбо

Конечно же, это место выглядит не так, как прежде, глупец! Мы на Лимбо!
-Опытный планар, одному из Невежд

Найти путь на Лимбо так же легко, как и на любой другой план. Тем не менее, оказавшись здесь, большая часть странников впадает в состояние шока. Хотя Лимбо не является одним из Нижних Планов, и не был запятнан жестоким прикосновением зла, он все еще остается очень опасным. Если глупцы оказываются на Лимбо неподготовленными, они могут оказаться абсолютно в любых условиях. Переход на этот план является таким же опасным, как и вступление на один из стихийных планов, хотя при этом он является еще более непредсказуемым. Прежде всего, порталы, воронки и каналы, ведущие на Лимбо, чаще всего оказываются в абсолютно разных местах. Порталы всегда связаны с определенными разновидностями арок, но постоянное преображение

Лимбо создает новые арочные формы в его изначальном хаосе и разрушает уже существующие. Другие же входы на этот план обладают весьма неприятной тенденцией перескакивать с места на место. Но и те врата, которые обладают закрепленным выходом, часто оказываются прикрепленными абсолютно к иному месту, в результате чего условия перехода очень сильно варьируются, что иногда проявляется даже на протяжении одного визита. И даже те переходы, которые заканчиваются в стабильных, заселенных местах, обладают неприятной тенденцией время от времени "давать осечку", забрасывая путешественников очень далеко от места, в которое они хотели попасть - а точнее в бесконечный хаос Лимбо. (Конечно же, как описано в *Сеттинге Планскейпа*, определение того, где находятся эти врата, и куда они ведут, остается в руках Мастера, и является элементом предыстории отдельного приключения).

Единственным исключением из всей этой непредсказуемости являются врата между Лимбо и Внешними Землями, расположенные в городе Хаос. Они всегда находятся там, и всегда действуют. Тем не менее, как видно из ультра-хаотичной природы города, та часть Лимбо, на которую выходят эти врата, является одним из самых беспокойных мест данного плана. Страннику следует очень хорошо подготовиться к путешествию перед тем, как шагнуть в эти врата.

Физические Условия

Прежде всего, Лимбо является огромным, дымящимся супом творения, в котором земля сменяется воздухом, воздух сменяется водой, а вода переходит в огонь без каких-либо установленных сроков и без какого-либо порядка. Большая часть глупцов, которая никогда не бывала здесь, вряд ли сможет вообще представить себе, это место. Это объясняется тем, что они страшатся самой концепции тотального хаоса. Они считают, что всегда должна быть земля, на которой можно стоять, воздух, которым можно дышать, и какой-то ландшафт, который можно увидеть. Затем они пытаются воссоздать образ оставшейся части плана на основе этих предубеждений. В результате этого они ожидают увидеть нечто вроде подводной вселенной с "глыбами" воздуха, огня и камня, кружащимися вокруг них. Другие бедолаги представляют себе очень просторное место, с элементами камня, воды и огня. После этого они представляют, как эти частички снова и снова преображаются в другие элементы, и думают, что они поняли Лимбо. Как это всегда бывает, они полностью ошибаются.

Прежде всего, рубакам необходимо начать с умственных упражнений. Сначала представьте себе, что ваш разум абсолютно свободен от всех телесных потребностей. Затем в этом свободном состоянии представьте, что вы оказались в густом, навaристом супе. Это очень хороший суп, представляющий собой смесь мясных соков, картофельного крахмала, вареного гороха, моркови и многого другого. Когда вся эта смесь закипает, пузырьки воздуха проходят через неё, несколько растворяясь в окружающем бульоне и заставляя его идти пузырями. И кусочки частично растворившегося мяса и овощей так же танцуют вокруг них в этой похлебке.

Все это напоминает Лимбо. Если глупец представит себе землю вместо мяса и огонь вместо овощей, и если он сможет осознать то, что здесь нет природной гравитации, и нет верха и низа, то он сможет уловить общую идею этого плана. Базовая природа этого места напоминает нечто вроде супа, состоящего в равной степени из всех элементов, и при этом в нем плавают глыбы, состоящие из менее хорошо растворившихся стихийных частиц. А теперь добавьте еще один ингредиент к общей картине. Частички супа постоянно преображаются для того, чтобы создавать новые глыбы более чистых элементов и эти глыбы постоянно растворяются в супе. Иногда они превращаются из одного элемента в суп, а затем в другой элемент так быстро, что создается впечатление, будто огонь превращается прямо в воду, или земля превращается прямо в воздух.

Насколько велики глыбы? Ну, они могут быть любых размеров, начиная крошечными песчинками и заканчивая исполинскими континентами. И во множестве мест этих глыб гораздо больше, чем супа. Насколько они чисты? Некоторые из них являются практически такими же чистыми, как и части Внутренних Планов. Другие представляют собой комбинации различных вещей, часто довольно сложных. Некоторые даже напоминают частички ландшафта с других планов. Есть и части, которые напоминают отдельные уголки праймовых миров, обладая травой, кустами, деревьями и другими элементами ландшафта, не считая пригодного для дыхания воздуха и нормальной гравитации, которая удерживает все это в одном месте. И есть другие частички, напоминающие замки с Элементального Плана Огня или подводные коралловые рифы или скалистые горы, или все остальное, что только может представить себе рубака.

Это затрагивает еще один важный аспект Лимбо. Хотя части ландшафта, подобно только что описанным вещам, возникают спонтанно, они не обладают таким же постоянством - они рассеиваются так же спонтанно. Иногда они существуют минуту, иногда - месяц, иногда больше, иногда меньше - но всегда, в конце концов, рассеиваются. Но изначальная материя Лимбо активно реагирует на воздействие разума. Сконцентрировав свои мысли на чем-то одном, разумные существа могут придавать окружающей материи любую форму, которую только пожелают. И до тех пор, пока они концентрируются на ней, она остается в той же форме, обеспечивая их поверхностью, на которой можно стоять и воздухом, которым можно дышать, вместо того, чтобы плавать в безвоздушном и невесомом пространстве изначального супа. Знатоки планарных путешествий знакомы с подобным положением вещей и оказываются подготовленными к тому, что их ждет. Но Невежды обычно страдают от своей необразованности. Они проходят через портал и оказываются в хаосе Лимбо, после чего им остается только издавать истошные крики, плавая в здешнем супе. Некоторые бедолаги умирают от воздействия хаоса, прежде чем им удается преобразовать окружающее их пространство в нечто, пригодное для жизни.

Большая часть странников не слишком удивляется тому, что боги могут преображать Лимбо по своей воле. В конце концов, это боги. Им даже не приходиться концентрироваться на поддержании созданных ими ландшафтов. Более того, их королевства остаются целыми даже тогда, когда они покидают их

для того, чтобы пройтись по Основному Материальному Плану или где-либо еще.

Но силы не являются единственными обитателями Лимбо, обладающими постоянными местами жительства. На этом плане живут смертные, которые смогли построить целые города. В большинстве своем это гитзераи, которые сделали Лимбо своим родным домом. Так же есть еще несколько городов, принадлежащих другим разумным расам. Некоторые из них оберегаются особыми хранителями, которые по очереди концентрируются на их существовании. Но в других - обычно больших поселениях - есть люди, которые могут поддерживать существование окружающего ландшафта без сознательной мыслительной деятельности. Они известны, как Мятежники, и очень ценятся своими соседями.

Для рубаки, обладающего соответствующими способностями, Лимбо может стать чем-то очень и очень приятным. Но почему же тогда на этом плане так мало жителей? Все дело в том, что во вселенной нет ничего простого. Конечно же, странник может создать себе на Лимбо личный рай, но поддерживать его существование будет несколько сложновато. Кроме того, как и в любом другом месте вселенной, на Лимбо довольно много монстров и убийц. А, учитывая то, что они являются коренными обитателями плана, этих существ очень сложно выследить и победить. Тем не менее, сюда довольно часто приходят глупцы, которые пытаются сделать это.

Погружение в Хаос

Следует запомнить, что фраза "бурлящий хаос Лимбо" в действительности относится к множеству разновидностей ландшафтов. Именно потому в одно мгновение выход из портала может быть окружен исполинским шаром огня, а через минуту он оказывается в середине каменной горы и так далее. Очевидно, что некоторые разновидности ландшафтов Лимбо являются более опасными, чем другие. Кроме того, следует помнить, что они изменяются внезапно и быстро, в результате чего бедолага может чуточку поджариться, немножко утонуть, а потом оказаться погребенным заживо, прежде чем ему удастся восстановить контроль над окружающим пространством. В подобных условиях расслабиться для того, чтобы обрести власть над пространством Лимбо, мягко говоря, довольно сложно.

Какие бы персонажи внезапно не оказались во враждебной среде Лимбо, Мастер должен предоставлять им возможность делать броски Мудрости в течение каждого раунда для того, чтобы изменять окружающую среду. Как только кто-то добивается успеха, дальнейшие броски становятся ненужными. Этот персонаж обретает власть над окружающим пространством и превращает его в безопасное место. (Если в один и тот же раунд успешные броски удается сделать нескольким персонажам, то власть над окружающей средой попадает в руки героя, обладающего наиболее высоким Интеллектом. Если показатели этого атрибута оказываются равны, то сравниваются показатели Мудрости). Герои подвергаются любому вредоносному воздействию окружающей среды до тех пор, пока им не удается подчинить её себе. Конечно же, Мастер может свободно выбирать любой из следующих ландшафтов для Лимбо, включая

временно невраждебный ландшафт (который подойдет в том случае, если у персонажей и так слишком много проблем).

Изначальный Суп. Пребывание в "первозданном супе" бесформенного хаоса во многом представляет опасность для персонажей. Прежде всего, странники не могут дышать там, и потому им угрожает возможность задохнуться (смотрите раздел "Задерживание Дыхания" на странице 122 Книги Игрока AD&D). К счастью, магия, отвечающая за дыхание под водой, воздействует и на бесформенный хаос. Кроме того, обычная продолжительность подобных заклинаний удваивается, так как материю Лимбо гораздо легче превратить в воздух, чем обычную воду. Во-вторых, соприкосновение с бесформенной материей Лимбо постепенно разъедает тело бедолаги, нанося 1d6 единиц урона в течение каждого раунда соприкосновения. В этом случае, странников может защитить заклинание *защиты от электричества*.

Плотная земля. Вы когда-нибудь задумывались над тем, как это, когда тебя хоронят живым? Иногда странники, оказавшиеся на Лимбо, получают возможность узнать это на своей шкуре. Некоторые бедняги проходят через портал или канал на Лимбо и оказываются в цельной горе песчаника, гранита или земли. Наибольшую опасность для них представляет отсутствие воздуха, если, конечно же, у них нет под рукой заклинания *дыхания под землей* или же они не смогут быстро превратить эту кучу землю в более пригодное для существования место.

Огненный карман. Это действительно очень неприятный сюрприз для тех, кто оказывается на Лимбо. Конечно же, здесь лучше, чем на Элементальном Плане Огня, но здесь все равно очень жарко, и глупец не может дышать без помощи *дыхания в огне* или подобного ему заклятья.

Некоторые огненные скопления пылают более активно, чем другие. Большая их часть наносит урон от 1d6 до 10d6 единиц в раунд, хотя некоторые могут оказаться еще более жаркими. Персонажи, оказавшиеся в подобных местах, полностью окружены огнем, и потому они не получают спас-бросков для уменьшения урона.

Так же необходимо помнить о том, что дышать в огненном кармане, мягко говоря, несколько проблематично. Глупцы, которые пытаются совершить это без помощи магии, получают двойное количество урона. (Нос, горло и легкие при соприкосновении с огнем порождают очень сильные болевые импульсы. Очень сильные!). Вряд ли им когда-либо еще захочется ощутить нечто подобное. Главная проблема состоит в том, что персонажи, которые задерживают дыхание, в конце концов, начинают задыхаться.

Водяной пузырь. Проход через портал, канал или другую разновидность врат в водяной пузырь напоминает неожиданное падение в озеро. Так как рубаки, скорее всего, не раз оказывались в подобных ситуациях на протяжении своих приключений, они, по крайней мере, догадаются задержать дыхание. Вся проблема состоит в том, что на Лимбо нет земли, на которую можно выбраться, и потому страннику необходимо будет задержать дыхание до тех пор, пока земля не превратится в нечто более гостеприимное.

Как и в случае с пространством огня, температуры водяных пузырей могут очень сильно варьироваться. Некоторые бедолаги ухитрялись свариться там, другие замерзали до смерти. Мастер может нанести определенный урон персонажам для того, чтобы отразить подобные перепады температур. Этот урон может варьироваться от 1d6 до 6d6 единиц в раунд.

Воздушный карман. Обычно эти карманы не слишком опасны или неприятны, хотя они могут быть несколько необычны для начинающего планарного странника. Там есть воздух, которым можно дышать (хотя его качество может варьироваться от чистого до пыльного или влажного, а то и раскаленного). Температура так же может варьироваться, но она обычно не поднимается и не опускается до такой степени, чтобы наносить вред, и, в любом случае, одежда защитит странника от воздействия внешней среды, по крайней мере, в течение первых нескольких мгновений.

Самым поразительным является чувство невесомости. Большая часть странников автоматически сжимается, подобно падающему коту, обнаруживая себя в воздушном кармане и ожидая падения. Но здесь некуда падать. Путешественник просто висит на месте. Это делает воздушный карман очень хорошим местом для сна, если воздух спокоен, и ветер не бросает рубак друг на друга.

Смешанные элементы. Это обобщающий термин для множества самых различных вещей. К примеру, это может быть смесь огня и воздуха (напоминающая духовку изнутри): в зависимости от температуры, странник может, как минимум, ухитриться дышать. А, иногда, это оказывается грязью. В других случаях странники могут столкнуться с воздушным карманом, в котором парит множество камней. (Ходят слухи о том, что один глупец перешел на Лимбо и оказался висящим в воздушном кармане с головой, появившейся внутри огромного булыжника. В конце концов, он ухитрился обрести контроль над сложившейся ситуации и заставил камень превратиться в воздух). Тем не менее, в некоторых случаях путешественник может столкнуться со смесью воздуха и воды, или - что еще более необычно - воды и огня. Это может быть луг, заросший кустарником и травами, или темная пещера с прудом. Как правило, там может оказаться любой предмет, для создания которого не нужен интеллект. Таким образом, все это должно быть природным, а не искусственным. Тем не менее, даже в этих пределах открывающиеся для хаоса возможности являются безграничными.

Каждая из этих разновидностей ландшафта оказывает свое собственное влияние на странника и создает для него определенные проблемы, даже в самых безобидных случаях. Все дело в том, что возникшие случайным образом идиллические уголки Лимбо действительно являются нормальными, заставляя недалеких и неопытных странников расслабиться. Но они могут рассеяться в любой момент, и невежественные глупцы обычно не догадываются об этом. Что же насчет других примеров смешения элементов, то проблемы, которые они могут вызвать у странников, легко представить, просмотрев вышеописанные примеры.

Домен. Иногда странник, оказывающийся на Лимбо, попадает во владения какого-то разумного существа, которое подчинило окружающее пространство своей воле и сделало его стабильным. Обычно этими доменами являются города гитзераев, просто потому, что их больше, чем каких-либо других владений. Но, иногда, рубака оказывается в каком-то другом городе или королевстве некой силы.

Однако то, что путешественник оказывается в каком-либо домене, еще не означает того, что это оказывается то самое место, куда он стремился. Помните о том, что порталы и каналы Лимбо любят перемещаться с места на место, и потому они могут отправить путешественника в место, полностью отличное от того, в которое он направлялся. Но можно сказать как минимум одно - эти домены достаточно стабильны для того, чтобы рубака мог перевести дыхание. Он в любом случае сможет попасть туда, куда он направлялся из этого места - если, конечно же, сможет договориться с местными жителями.

Путешествие в пределах Лимбо

Это может показаться очень удивительным, но путешествие из одного домена Лимбо в другой может быть достаточно сложным делом. Учитывая то, что все здесь бурлит и движется, цель путешествия странника так же не остается в одном месте, подобно тому, как это происходит на другом плане. Различные достопримечательности перемещаются в первозданном хаосе, иногда оказываясь ближе, а иногда дальше, чем предполагалось. Хуже всего то, что рубаки не могут пронзить взглядом первозданный хаос Лимбо для того, чтобы увидеть свое предполагаемое место назначения и добраться туда. Постоянное и хаотичное движение и плохая видимость приводят к тому, что странники так же не могут найти путь с помощью другие ориентиров. Кроме того, даже если путешественники могут видеть, куда они направляются, у них остается проблема пересечения разделяющего их расстояния.

Учитывая все эти проблемы, как же странники могут передвигаться по Лимбо? Ну, есть несколько возможных ответов на этот вопрос.

Порталы. Одним из способов перемещения по Лимбо является использование портала, ведущего в Сигил, а затем еще одних врат, ведущих обратно. Это кажется довольно простой процедурой, но существует несколько проблем. Прежде всего, врата, находящиеся на Лимбо, обычно оказываются довольно нестабильными. Если какой-то Мятежник не закрепляет их в одном месте, то они могут свободно перемещаться по плану, оказываясь в самых невообразимых местах. Во-вторых, как может подтвердить каждый, за исключением невежественных глупцов, путешествие по Сигилу является тем еще приключением. Потому этот метод используется не слишком часто, за исключением тех случаев, когда странники хотят сделать какой-то портал своей собственностью и закрепить его на Лимбо.

Каналы. На Лимбо существует очень много каналов, возможно больше, чем на каком-либо другом плане. В кипении первозданной материи Лимбо постоянно появляются и исчезают новые врата. Это значит, что найти канал довольно легко. При этом следует помнить об одной небольшой проблеме. Все дело в

том, что каналы Лимбо, как и его порталы, постоянно передвигаются, в результате чего канал, который странник может использовать утром для того, чтобы перейти из крепости гитзераев в королевство дружественного бога, днем может привести в абсолютно иное место, возможно, в первозданный суп. Более того, он может забросить странника на 36 слой Бездны!

Мораль этого рассказа состоит в том, что, используя порталы на Лимбо, страннику лучше "заглянуть туда, прежде чем сделать шаг".

Пути. В отличие от многих других планов, Лимбо является слишком изменчивым для того, чтобы иметь множество проторенных путей, ведущих из одного места в другое. Тем не менее, есть несколько мест, где изначальная материя этого плана образует огромные воронки, которые достигают отдаленных частей Лимбо. Очевидно, эти воронки являются чем-то вроде точек концентрации приливов энергии Лимбо, так как слаады говорят, что большая их часть существовала всегда. Очень редко один из этих путей исчезает, и еще реже появляются новые воронки.

Законники любят спорить о том, достигают ли эти воронки отдельных слоев плана или же Лимбо представляет собой один большой слой. С одной стороны, они являются планарными путями, что позволяет предположить, что они ведут на другие слои и ученые даже выделили пять различные слоев этого плана, основываясь на королевствах, расположенных там. С другой стороны, в различное время различные города и королевства Лимбо могут оказываться на дальних концах различных водоворотов, что означает, что если и существуют различные слои, то эти места никак не привязаны к ним.

Тем не менее, рубакам важнее запомнить то, что эти водовороты могут использоваться в качестве средства передвижения по плану. Слаады регулярно используют их для того, чтобы сократить время путешествия из одной точки в другую. Авантюристы могут сделать то же самое, если они смогут понять, куда они вообще направляются.

Астральное Путешествие. Как известно любому рубаке, обладающему каким-либо опытом, странник может использовать Астральный План для быстрого перемещения между Внешними Планами - если, конечно же, у него будет соответствующее заклинание или способность - но при этом Астрал достигает только верхнего слоя каждого плана. Тем не менее, неопределенная природа Лимбо несколько усложняет астральные путешествия. Иногда перемещающиеся через Астрал странники ухитряются достичь любого места Лимбо. В других случаях, это им не удается. Свидетельствует ли это о том, что места, в которые они стремятся, периодически перемещаются по планарным слоям? Или же Лимбо только изредка соприкасается с Астралом? Этого не знает никто. С уверенностью можно говорить только о том, что иногда рубакам удается попасть туда, куда они хотят, а иногда - не удается.

Заклинания. Один из самых лучших и наиболее популярных методов путешествия по Лимбо заключается в использовании заклинания *безошибочной телепортации*. До тех пор, пока рубака использует его на Лимбо, этот план считается его родным в целях применения этого заклятья. Единственная

опасность, связанная с применением этого заклинания, состоит в том, что магия, применяющаяся в хаотичной среде Лимбо, может вырваться из-под контроля заклинателя (как описано далее).

Базовое заклинание *телепортации* так же может использоваться, но применение его является более рискованным. В случае успешного применения заклинания и "точного" результата, маг не сталкивается с какими-либо проблемами. Результат "выше" означает, что заклинатель оказывается в абсолютно ином месте (определяемом Мастером). Результат "ниже" означает, что заклинатель телепортируется прямо в ближайшее опасное место. Это может быть что угодно, начиная центром схватки между слаадами и гитзераями или извергающимся вулканом.

Растительная дверь и *переход через растения* являются еще более полезными, во всяком случае, при путешествии в знакомые места. Фактически, магу даже не приходиться беспокоиться про поиски растения, соответствующего тому, которое находится у его места назначения. Маг, который знает, какое именно растение должно находиться в месте назначения, может просто использовать растение, созданное из материи Лимбо перед самим переходом. (Заклинатели сами не могут сделать этого, так как они не могут наложить заклинание, концентрируясь на поддержании существования соответствующего растения). Однако, следует помнить об одном необычайно полезном свойстве жреческих заклинаний, которое состоит в том, что они не подвергаются воздействию хаоса Лимбо.

Ходьба. Когда все остальное не срабатывает, рубаки могут всегда отправиться по "дорогам" Лимбо к месту своего назначения. На всем протяжении их путешествия, они должны будут создавать перед собой пригодный для ходьбы ландшафт, позволяя ему спокойно раствориться в хаосе у них за спиной. Большим плюсом этой разновидности путешествия является то, что пространство, через которое идут странники, возникает благодаря их собственному воображению, и потому весь их путь может быть ровным, гладким и приятным.

Тем не менее, при этом страннику не следует забывать о некоторых проблемах. Во-первых, Лимбо является бесконечным планом, подобно всем остальным составляющим Великого Кольца, и потому подобная разновидность путешествия может занимать очень много времени. Магия, которая позволяет странникам летать, или действительно быстрые скакуны, могут очень сильно помочь в этом сложном занятии. Слаады и Мятежники могут даже плыть в первозданном супе, не задыхаясь и не растворяясь в нем.

Но большая часть глупцов не обладает подобными возможностями. Они должны поддерживать существование ландшафта, который находится у них под ногами, и простирается перед ними. К сожалению, они так же должны иногда спать, а во время этого занимательного занятия они не могут концентрироваться на поддержании существования ландшафта. Это делает труд стражей и часовых особенно важным, так как только благодаря им их спящие товарищи не исчезают в глубинах первозданного супа.

И, наконец, независимо от того, насколько приятен окружающий его ландшафт, рубака не имеет какой-либо власти над возможными столкновениями. Лимбо просто переполнен слаадами и другими опасными существами, и они с радостью встанут на пути у неосторожного странника.

Учитывая все это, неудивительно, что большая часть странников предпочитает "наземный" метод какому-либо другому.

Маяки. В случае со многими из описанных здесь разновидностей путешествий, необходимо помнить о том, что место назначения находится очень далеко от странников. Как же путешественник сможет найти путь через Астральный План, не зная, где именно находится место, в которое он стремится?

Именно для этого и нужны *маяки*. Практически каждый город, в который может захотеть отправиться рубака, обладает магическим обелиском, который находится в центре города, и находится под наблюдением Мятежника. Эти маяки реагируют на заклинание *поиска предмета* независимо от расстояния, причем каждый из них обладает своим собственным магическим резонансом. И потому рубаки могут наложить заклинание и использовать его в качестве путеводной нити, которая будет вести их через Астральный План. Или же они могут использовать его, а затем заглядывать во все близлежащие каналы, пока они не найдут тот, который им нужен. Кроме того, они могут наложить его и отправиться в увеселительное путешествие по плану.

Некоторые местные жители даже продают подвески с наложенными на них постоянными заклинаниями *поиска предмета*, которые выступают в качестве компасов. Но следует помнить о том, что эти предметы иногда начинают действовать неправильно, оказываясь в глубинах супа (5% вероятность в течение каждого дня, не кумулятивная), уводя своих владельцев далеко в сторону, пока они вновь не начнут действовать так, как нужно.

Отряды авантюристов должны помнить о том, что одна из худших вещей, которая может произойти с ними во время пребывания в супе, состоит в утрате единственного на всю партию волшебника, жреца или компаса. Пережившей подобную потерю партии будет очень и очень сложно вернуться обратно, в заселенные регионы Лимбо.

Управление Лимбо

На что похож Лимбо?
Это все то, чего ты ожидаешь.
-Мятежник Карстен Волте

Очевидно, что Лимбо может быть очень опасным для глупцов, которые не приготовились к его хаосу. Но элементальный суп этого плана реагирует на приказы странника, позволяя рубакам создавать вокруг себя небольшие островки безопасности. То, как сильно он реагирует на эти приказы, зависит от самого путешественника. Глупцы и безумцы едва смогут поддерживать существование нескольких ярдов простых видов ландшафта, чего еле-еле хватит для того, чтобы разбить лагерь и отдохнуть. Но могучие мятежники

способны поддерживать существование целых городов, и делать это без полного сосредоточения на своей задаче.

Приведенная ниже таблица демонстрирует, существование какого ландшафта и в каких количествах способен поддерживать странник, причем - в этом случае - данные способности основываются на Интеллекте. Концентрируясь на поддержании существования ландшафта, странник не может накладывать заклинания, проводить атаки или использовать навыки, и, кроме того, он теряет все положительные модификаторы Ловкости к своему Классу Защиты. Все, что он может делать, это говорить и ходить (но при этом рубака теряет большую часть своих ораторских способностей). Конечно же, Мятежники являются исключением из правила, как это описывается ниже.

Таблица Поддержания Ландшафта

Показатель атрибута	**Радиус создаваемого ландшафта**	**Тип создаваемого ландшафта**
0	Нет	Нет
1-4	10 футов на каждый пункт атрибута	Простой (обычный луг)
5-10	10 ярдов на каждый пункт атрибута	Сложный (холмы, деревья, ручьи)
11-18	100 ярдов на каждый пункт атрибута	Искусственный (здания, улицы)
19+	1 миля на каждый пункт атрибута	Любой, включая природных животных

В случае с сознательным поддерживанием ландшафта используется значение Интеллекта, в случае с бессознательным, на которое способны только обученные Мятежники - Мудрости.

Мятежники. Мятежники обладают врожденными способностями, позволяющими придавать материи хаоса необходимую форму без особой концентрации на этом. Подобно всем остальным, в первые мгновения им необходимо сфокусировать свое внимание для того, чтобы придать форму хаосу, используя свой Интеллект. Но как только хаос принимает необходимую форму, их разум бессознательно поддерживает её, что отражается в использовании атрибута Мудрости. Это означает, что они могут поддерживать существование ландшафта, и одновременно заниматься другими вещами, подобными проведению атак, использованию заклинаний и так далее.

Конечно же, не все Мятежники обладают одинаковыми способностями, подобно тому, как не все рубаки в равной степени хорошо владеют мечом. Некоторые просто наделены этим талантом; другие занимаются еще и усиленными тренировками вдобавок к уже существующим способностям; а некоторые становятся истинными повелителями хаоса.

◊ Мятежники, которые обладают одним только талантом, способны дышать и плавать в первозданной материи хаоса, преображающемся супе Лимбо, не

задыхаясь и не подвергаясь негативному воздействию самого хаоса. Все слаады обладают этой врожденной способностью, но этого нельзя сказать про представителей других рас гуманоидов.

Как ни странно, но иногда странники, которые приходят на Лимбо, так же обнаруживают у себя эту способность. Обычно она проявляется тогда, когда они оказываются в глубинах супа, и внезапно понимают, что чувствуют там себя довольно неплохо. Только персонажи обладающие хаотичным мировозрением, способны открыть в себе эту способность, да и то, лишь в том случае, если они успешно сделают бросок Мудрости и провалят спас-бросок против парализации. (Более молодые и менее опытные персонажи чаще открывают в себе способности Мятежника, чем более старые герои, которые уже сосредоточились на чем-то одном).

◊ Персонажи, которые обнаруживают в себе талант Мятежника, могут и дальше развивать свои способности, взяв навык *формирования хаоса* при получении следующего уровня опыта. Этот навык доступен для представителей всех классов и рас, при одном небольшом условии: Герой сначала должен найти кого-то, кто уже обладает этим навыком. Это значит, что персонажу придется отправиться на поиски гитзераев, но они очень не любят учить чему-либо чужаков. Тем не менее, существует определенная вероятность того, что герою удастся найти представителя более дружественной расы - халфлинга, эльфа, дворфа или кого-то еще - и получить это умение от него.

Навык формирования хаоса позволяет персонажам использовать показатель их Мудрости для того, чтобы бессознательно поддерживать созданный им ландшафт до тех пор, пока все это остается чем-то естественным. К примеру, следуя вышеприведенной таблице, рубака, обладающий Интеллектом 16, может превратить хаос в вполне пригодный для жизни ландшафт, обладающий радиусом в 1600 ярдов, холмами, ручьями, деревьями и даже зданиями и улицами. Если рубака является Мятежником, который обладает навыком формирования хаоса и значением Мудрости, которое так же равняется 16, то все природные особенности ландшафта - холмы, ручьи и деревья - смогут существовать благодаря тому, что он бессознательно поддерживает их существование. Тем не менее, все искусственные объекты - дома и улицы - исчезнут, если Мятежник не будет концентрироваться на их существовании.

◊ Мастера-Мятежники способны делать еще больше, так как они посвящают свои жизни формированию хаоса. Для того, чтобы стать мастером-Мятежником, странник должен принадлежать к Гильдии Мятежников гитзераев. Это автоматически лишает подобной возможности практически всех, за исключением местных гитзераев, хотя известно несколько случаев, когда представители других рас были приняты в Гильдию после того, как они оказали какую-то огромную помощью гитзераям или совершили нечто подобное.

Члены этой секты постигают тайны, скрытые в хаосе, что позволяет им бессознательно поддерживать существование даже искусственных строений (при условии, что они достаточно умны для того, чтобы сначала сотворить их - а все остальные просто не принимаются в Гильдию). Более того, эти тайны позволяют им добавлять уровни их навыка, как к значениям Интеллекта, так и

значениям Мудрости для того, чтобы определять, как далеко простирается их контроль, и насколько полным он является. Именно благодаря этому смертные гитзераи способны поддерживать существование земель, размеры которых достигают размеров королевств здешних сил. А в тех случаях, когда двое Мятежников активно соперничают за власть над какой-то частичкой ландшафта, именно модифицированный Интеллект (значение Интеллекта плюс уровни навыка формирования хаоса) используется для определения победителя.

Миниизменчивость. После всего вышесказанного может показаться, что пребывание в стабилизированной области Лимбо способно решить все проблемы странника, связанные с хаосом. Но это не так. Даже самые лучшие и самые мудрые Мятежники не способны уследить за всеми деталями. И хотя на это способны многие силы, они не хотят навязывать волю всему, что находится в их владениях. В конце концов, это все же Хаотичная сторона Великой Дороги и здесь очень высоко ценится индивидуализм. Если сила или мастер-Мятежник стали бы следить за всем, что принадлежит каждому бедолаге, обитающему на их землях, то этот план начал бы напоминать Механус - здесь просто не осталось бы никаких загадок и тайн.

И потому даже самые стабильные регионы Лимбо подвержены феномену, который называется *миниизменчивостью*. В большинстве случаев это проявляется в том, что даже в самых стабильных областях незначительные вещи постепенно забываются и становятся добычей хаоса, растворяясь в нем или превращаясь в нечто абсолютно иное. И потому, странник должен сам заботиться о своем имуществе. Конечно же, в данном случае забота не должна выражаться только в смазывании и починке предметов; путешественник должен фактически поддерживать их существование. Именно в подобных ситуациях даже не-Мятежники применяют свои подсознательные силы. К счастью, страннику не нужно концентрироваться на существовании своего собственного имущества. Для большинства рубак, их меч или магическая книга являются настолько привычными, что становятся частью их собственного представления о себе, и потому их существование автоматически поддерживается. То же самое относится и к одежде.

Проблемы возникают в случае с посторонними вещами, о которых рубаки задумываются не очень часто. К примеру, как часто люди вспоминают о мотке веревке, который они положили в рюкзак в самом начале приключения, или же об материальных компонентах для редкого заклинания, которые они так же когда-то собрали? На Лимбо, все эти вещи могут измениться до неузнаваемости. Для того чтобы отразить это, Мастер должен заставлять персонажа делать бросок Мудрости против миниизменения всякий раз, когда герой решает использовать предмет, который уже некоторое время не использовался.

В случае с существами, которые обитают на этом плане, миниизменение может оказаться действительно неприятной штукой, особенно тогда, когда оно воздействует на место их обитания. За несколько часов отсутствия рубаки, обеденный стол может превратиться в глыбу мела, простыни на кровати - в грибы, а кружка эля на кухне - в прах, или, что еще хуже, в огонь.

Магические Условия

Не нужно быть гением для того, чтобы понять, что, учитывая всю непредсказуемость Лимбо, магия здесь должна быть воистину хаотичной. Особенно это относится к заклинаниям, которые накладываются в изначальном супе, где постоянно все изменяется, включая и момент произнесения заклинания. Прочная земля, существование которой поддерживает разум, обеспечивает несколько более стабильное пространство для применения магии, но даже там заклятья часто вырываются из-под власти заклинателя.

В результате этого существует общее правило, которое относится ко всем заклинаниям, которые волшебники применяют на этом плане. Для того чтобы наложить заклинание любой школы в любом месте Лимбо, волшебник сначала должен сделать бросок Интеллекта. Если бросок провален, то заклинание исчезает из памяти волшебника; при этом хаотическая природа плана помешала ему сработать. Бедолаге-волшебнику только остается молча стоять на месте, вглядываясь вперед и напрасно ожидая того, что его заклинание подействует. Кроме того, если проваленное заклинание накладывалось в изначальном супе хаоса, то автоматически появляется дикая волна (смотрите страницы 6-9 Тома Магии). Если же оно применялось на стабильной поверхности, то проваленное заклятье вызывает дикую волну только в случае результата броска, равного 20. Во всех остальных случаях, заклинание просто не действует.

Кроме того, последствия применения заклинаний могут варьироваться и от школы к школе. (Так же помните об общих условиях применения магии на Внешних Планах, описанных в *Сеттинге Планскейпа*).

Изменения. Применение заклинаний этой школы на Лимбо может быть очень опасным! Из-за того, что все на этом плане является очень изменчивым, финальные результаты применения заклинания школы Изменений могут быть очень далеки оттого, что хотел получить маг. К примеру, можно вспомнить несколько случаев того, как некоторые глупцы пытались превратить атакующего их слаада в тритона, а вместо этого получали зеленого дракона!

Всякий раз, когда персонаж пытается применить на Лимбо заклинание, которое создает материю или же изменяет её облик или форму, и заклинание при этом накладывается успешно (бросок Интеллекта делается удачно), Мастер должен делать бросок процентника и обращаться к приведенной ниже таблице. Прибавьте уровень заклинания к броску, но отнимите при этом уровень опыта заклинателя. (Не слишком сильные заклинания, накладываемые экспертами, несколько безопаснее стараний новичков, которые так и норовят применить какое-то великое заклятье).

Таблица 4: Изменения на Лимбо

Бросок 1d100	**Последствия**
<20	Никаких особых последствий
21-40	Несколько измененные внешние эффекты
41-60	Несколько измененные внешние эффекты и возможности
61-80	Умеренно измененные внешние эффекты и возможности

81+	Очень сильно измененные внешние эффекты и возможности

Окончательные последствия в любом случае определяются Мастером, но именно намерения заклинателя в основном определяют финальный результат заклинания. Представьте себе, что когда заклинатель борется за власть над заклинанием, его подсознание порождает альтернативную форму заклинания, определенным образом связанную с предполагаемым результатом. В приведенном выше примере и дракон, и тритон являлись рептилиями.

К категории заклятий с *несколько измененными внешними эффектами* относятся заклинания, которые действуют так же, как обычно; при этом, несколько изменяется их внешнее действие. К примеру, заклинание *продолжительного света* вызовет свет несколько странного оттенка.

Несколько измененные внешние эффекты и возможности заклинания приводят к тому, что заклинание в основном действует так же, как и обычно, хотя и с некоторыми отличиями. Волшебник, подвергающийся *трансформации Тензера*, может стать чем-то вроде тролля и отрастить огромные когти, прибавляя один пункт урона ко всем ударам, нанесенным руками; или же в области воздействия заклинания *тьмы* может оказаться очень мокро, и возникнут проблемы с дыханием.

Умеренно измененные внешние эффекты и возможности приводят к тому, то заклинание обладает довольно значительными отличиями от того, что хотел получить маг. К примеру, заклятье *камень в плоть* может в действительности превратить камень в кактус.

Очень сильно измененные внешние эффекты и возможности означают, что заклинание вырывается из-под контроля мага, часто играя на его скрытых страхах. Теперь последствия его воздействия может определить только Мастер.

Колдовство/Вызывания. *Сеттинг Планскейпа* в общих чертах обрисовывает то, как заклинания этой школы действуют на Внешних Планах. Но следует упомянуть о том, что здешние силы довольно фривольно реагируют на заклинания *желания* и *ограниченного желания*. Странники, которые применяют эти заклятья на Лимбо, действительно очень сильно рискуют.

Иногда волшебники, которые теряют своего фамильяра, приходят сюда для того, чтобы найти себе нового спутника с помощью одноименного заклинания. Учитывая сложность первого путешествия на Лимбо и последующие опасности, с которыми путешественник сталкивается здесь, сомнительно, чтобы этим занимались маги низких уровней, особенно учитывая значительную вероятность того, что это заклинание не сработает. Но в случае успешного его применения, существует очень высокая вероятность того, чтобы заклинатель сможет выбирать себе спутника не из одного, и даже не из двух существ.

Когда произносится это заклятье, маг чувствует присутствие 1d4 возможных фамильяров, каждый из которых определяется по таблице, приведенной в описании этого заклинания. Но рассматривайте результат "Нет доступного спутника", как появление особого фамильяра. Кто именно отвечает на зов

волшебника, решает Мастер. К примеру, это может быть очень большая, выносливая и умная разновидность обычного фамильяра, огромное насекомое (длина которого может достигать 1-2 футов), магическое существо, подобное юному магическому дракончику, псевдодракону, киллмулису, спрайту (особенно атоми или морскому спрайту) или мефиту. Мастер должен помнить о том, что у фамильяров, интеллект которых выше звериного, мировозрение должно обладать сильным хаотичным или нейтральным аспектом. На Лимбо очень мало законных существ (хотя если они все же встретятся с магом, то они будут ОЧЕНЬ рады стать его фамильярами, чтобы, наконец, покинуть этот план).

Из-за природы Лимбо, потенциальные фамильяры обычно не приходят к заклинателю (если, Мастер не принимает противоположное решение, основанное на текущем местонахождении заклинателя). Вместо этого, заклинатель должен выбрать одного из них и направиться к нему. Первое существо находится ближе всего, в 1-6 часах ходьбы. Если на зов мага отвечает второе существо, то оно находится в 2-12 часах, третье - в 3-18 часах и так далее. Волшебник должен выбрать, к какому из них двигаться; все остальные сразу же теряются для него. Заклинатель продолжает двигаться к избранному им существу, продолжая произносить магические слова и поддерживая огонь в жаровне, использующейся при наложении заклятья. Если волшебнику удается достичь избранного им существа до прекращения действия заклинания (время которого тайно определяет Мастер), оно становится его фамильяром. В противном случае, он терпит неудачу.

Гадания. Как и следовало ожидать любому страннику, который хотя бы чуточку разбирается в Лимбо, заклинания из этой школы применять на Лимбо очень и очень сложно. Помимо общих проблем, связанных с применением всех заклинаний, хаотичная природа плана воздействует на истолкование результатов этих заклятий. Заклинатель должен сделать спас-бросок против парализации. Если спас-бросок провален, то результаты заклинания являются настолько хаотичными, что заклинатель вообще не получает какой-либо информации.

Иллюзии/Фантасмагории. Действительно, грубая материя хаоса является такой непостоянной, что она часто разрушает магические силы заклинаний. Но так же следует помнить о том, что если заклинание все же наложено, то податливая материя хаоса может последовать за ним, увеличивая его силу. В случае со школой Иллюзий/Фантасмагорий, это значит, что обычно заклинания этой школы не могут создать ничего реального. Но всякий раз, когда рубака на Лимбо накладывает заклинание из этой школы, существует 10% вероятность того, что последствия его станут реальными и постоянными. (Ну, постоянными в той степени, в которой что-то может вообще быть постоянным на Лимбо).

Дикая Магия. Помните о том, что заклинания всех школ могут вызвать дикую волну на Лимбо в том случае, если заклинатель выбрасывает 20 при броске Интеллекта (что так же вызывает провал заклинания). Кроме этого, использование заклинаний из школы дикой магии с определенной вероятностью вызывает дикую волну при успешном их наложении (если маг делает бросок Интеллекта успешно). Если заклинание из школы дикой магии применяется в

условиях стабильного ландшафта, то сделайте бросок изменения уровней, как написано на странице 6 Книги Магии. Но из-за того, что Лимбо усиливает все, что связано с хаосом, при наложении заклинания в пределах первозданного супа, делается сразу два броска изменения уровней, причем выбирается самый экстремальный результат. К примеру, если выбрасывается +1 и -2, то выбирается результат -2. (Если результаты равны, то используйте бросок 1d6 для того, чтобы выбрать один из них). Тем не менее, если хотя бы один из результатов указывает на дикую волну, то она возникает. Запомните, что вероятность появления дикой волны в результате успешного применения дикой магии, добавляется к вероятности появления дикой волны после проваленного броска Интеллекта.

Дикая магия, используемая в пределах супа, всегда вызывает дикую волну, независимо от того, как заклинатель делает бросок Интеллекта. Другими словами, только сумасшедший дикий маг осмелится прийти на Лимбо!

Элементальные Школы. Ученые покачивают головами и начинают мяться, когда кто-то спрашивает их о том, почему природа Лимбо так тесно связана с элементами. Все дело в том, что Лимбо является Внешним Планом, а элементальные планы являются Внутренними Планами, и потому остается загадкой, почему Лимбо представляет собой столь дикую смесь земли, воздуха, огня и воды. Конечно же, ученые начинают качать головами и что-то бурчать, когда их спрашивают, почему вообще на любом из Внешних Планов присутствуют элементы, так как эти планы должны быть в большинстве своем нематериальными, подобно Астральному Плану.

Но независимо от причины этого, Лимбо кажется очень элементальным. И потому заклинания элементальной школы - если они не проваливаются (из-за провала заклинателем броска Интеллекта) - оказываются гораздо более могучими, чем где-либо еще. В любом случае, продолжительность и область воздействия заклинания возрастают вдвое. Если заклинание обычно является мгновенным, то оно продолжает действовать в течение 1-6 раундов. Если оно обычно воздействует на одно существо, то теперь оно действует на область, радиус которой варьируется от 1 до 10 футов.

Очень важно помнить о том, что элементалы, призванные на этом плане, очень плохо поддаются контролю. Из-за того, что их природа связана с самым хаотичным из всех планов, они интерпретируют приказы своего господина так свободно, как это только возможно. И, что хуже всего, у них очень плохая память, что мешает заклинателю закрыть все "пробелы" в своих приказах. Таким образом, маг, призывающий элементала на Лимбо, находится в полном отчаянии, или просто безумен.

Таблица 5: Использование заклинаний на Лимбо

Условия	**Стабильный ландшафт**	**Суп**
Все заклинания (кроме дикой магии): бросок Интеллекта успешен	Заклинание срабатывает	Заклинание срабатывает
Все заклинания (кроме	Заклинание не срабатывает.	Заклинание не

дикой магии): бросок Интеллекта провален	Если результат равен 20, то возникает дикая волна	срабатывает. Возникает дикая волна
Дикая магия: бросок Интеллекта успешен	Заклинание срабатывает. Сделайте два броска изменения уровней, используя более радикальный результат. Если хотя бы один из бросков указывает на дикую волну, то она появляется	Заклинание срабатывает. Возникает дикая волна
Дикая магия: бросок Интеллекта провален	Заклинание не срабатывает. Возникает дикая волна	Заклинание не срабатывает. Возникает дикая волна

Заклинательные Ключи

Заклинательные Ключи на Лимбо обычно используются для избежания вероятности рассеивания заклинания и появления дикой волны, что является основной проблемой заклинателей на этом плане. (Другими словами, владение большей частью заклинательных ключей просто позволяет страннику не делать бросок Интеллекта при наложении заклинания). Конечно же, некоторые из них могут так же использовать для преодоления других проблем, связанных со сложностями, вызываемыми призывом различных существ и вещей с Внутренних Планов.

Здешние заклинательные ключи делятся на две категории. Первые воплощают в себе сущность изменений, вторые - сущность равновесия. Ключи, связанные с изменениями, наиболее полезны для заклинаний школы Изменений, Зачарований/Чар и Иллюзий/Фантасмагорий. Те ключи, которые связаны с равновесием, лучше всего подходят школам Колдовства/Вызывания, Оглашений/Возглашений и Отречений.

Примером *ключа изменений* может быть выдуваемое колечко дыма. По мере того, как оно отдаляется от человека, породившего его, оно становится все больше и прозрачнее, и, в конце концов, рассеивается. Еще одним примером может послужить щепотка соли, растворяющаяся в нескольких каплях воды. Пуристы любят говорить о том, что в любом случае ключ является не физическими компонентами, а изменениями, которым они подвергаются. Таким образом, заклинание, для которого предназначается ключ, должно накладываться в момент преображения самого ключа. Но, несмотря на это огромное отличие, физические компоненты все равно исчезают в ходе применения заклятья.

Примерами ключей, связанных с равновесием, могут послужить такие вещи, как вращающаяся монета или изящный кинжал, балансирующий на пальце мага. В случае с более могучими ключами, могут добавляться элементы риска, как, например, в ситуации с яйцом или хрупким, стеклянным шаром, балансирующим на кончике посоха.

В отличие от большинства других планов, заклинательные ключи на Лимбо постоянно изменяются. Таким образом, нельзя запомнить трюк, который однажды сработал, а затем передать его кому-то другому и ожидать, что он сработает снова. Более того, один ключ не будет работать дважды даже у одного и того же мага! Таким образом, использование заклинательных ключей на Лимбо становится вопросом выбора нужного действия и времени. Для отражения этого, Мастер должен заставить игрока сделать бросок навыка Заклинаний. Если бросок успешен, то заклинатель может догадаться, какой ключ в данный момент может сработать. После этого, конечно же, он может усилием воли вызвать компоненты ключа из окружающей его материи хаоса (другими словами, сделать бросок Мудрости для того, чтобы создать их). Очевидно, все эти раздумья и создание компонентов занимают немало времени и требуют немалых трудов. Потому рубака должен решать, стоит ли ему беспокоиться об этом, в зависимости от сложившейся ситуации.

Из-за того, что использование заклинательных ключей на Лимбо не является таким спокойным и легким делом, как на других планах, и из-за того, что оно может вызвать у героев определенные проблемы, Мастера и игроки должны использовать это для того, чтобы добавить немножко атмосферы их истории и отыгрышу. Другими словами, цель этих правил состоит не в усложнении магической механики; вместо этого, они должны отразить необычную сущность Лимбо, и сделать приключения более интересными.

Силовые ключи

По сравнению со всеми остальными силами, боги Лимбо достаточно часто предоставляют своим жрецам заклинательные ключи. Это не значит, что они раздают их каждому встречному, но они обладают довольно любопытным подходом в отношении того, кто достоин получить их. Все дело в том, что вместо того, чтобы испытывать своих жрецов перед вручением им ключей, эти силы предпочитают дать жрецу ключ, а потом посмотреть на то, как он будет использовать его. Другими словами, награда становится испытанием. Жрецы, которые доказывают, что они достойны этого, сохраняют свои ключи; все остальные теряют их тогда, когда они нужны им больше всего. И вновь, некоторые силы Лимбо могут отнять у жреца ключ просто из-за своего каприза. Но тому глупцу, который не может совладать с внезапными изменениями, лучше вообще не начинать поклоняться богам Хаоса.

Сферы, ключи которых чаще всего предоставляют своим жрецам эти силы, включают в себя сферы Очарования, Творения и Элементальную сферу. Единственным исключением является Фенмарель Местарин: Он чаще предоставляют ключи сферы Погоды, чем Элементальной сферы.

Обитатели Лимбо

На Лимбо обитает две основных расы - гитзераи и слаады. Слаады, кажется, существовали здесь всегда. Гитзераи начали считать этот план своим родным в столь отдаленном прошлом, что фактически они уже стали его коренными жителями. Праймы обладают определенными знаниями о двух этих расах, но при этом они ошибаются, считая их единственными обитателями Лимбо. Они

не понимают, что Лимбо на удивление густо заселен множеством существ, которых они привыкли считать своим соседями: людьми, эльфам, дворфами, халфлингами, гномами, как, впрочем, и орками, гоблинами, троллями и им подобными. На самом деле, на Лимбо обитает столько же жителей, сколько и на любом другом Внешнем Плане, включая Внешние Земли. Все дело в том, что природа самого плана заставляет здешних жителей быть более замкнутыми, чем где-либо. Конечно же, рубака, который путешествует по этому плану, обязательно встретится с одним или двумя Хаотами. Они приходят сюда большими группами для того, чтобы принять в себя дух хаоса.

Силы

За исключением сил, которые поселились на этом плане потому, что его хаотичная природа полностью отвечает их собственной, здесь так же проживает множество сил, которые отвечают за стихийные сферы. Очевидно, что они предпочитают Лимбо Внутренним Планам потому, что Лимбо не настолько зациклен на свое элементальной природе. Силы, которые избрали Лимбо в качестве своего родного плана, включают Агни, Вайю и Индру из Индийского пантеона, Шина-Цу-Хико и Сузану из Японского, Фенмареля Местарина из Селдарин и Темпуса из сеттинга Забытых Королевств. Так же ходят слухи о божествах слаадов, которых называют Ссендамом и Югорлом, но слаады сожрали всех исследователей-богословов.

Представители

Силы Лимбо не слишком беспокоятся о том, что происходит за границами их королевств. В тех немногочисленных случаях, когда они посылают представителя за пределы своих владений, они случайным образом выбирают его среди своих просителей.

Просители

Различные легенды, которые ходят среди Невежд, рассказывают о том, что души, которые оказываются на Лимбо, поглощаются первозданным хаосом. Иногда, уточняют эти легенды, часть этой духовной энергии собирается воедино, в результате чего возникают элементалы хаоса. Элементалы хаоса предположительно являются гуманоидными глыбами, обладающими всеми разновидностями рогов, щупальцев, копыт, хоботов, когтей и всего, что только можно представить.

Конечно же, они существуют. Обычно Невежды берут самую чуточку истины и на её основе создают такую фантастическую и невообразимую историю, которая не имеет практически ничего общего с оригиналом.

В случае с просителями Лимбо, реальность еще более фантастична, чем выдумки Невежд. Каждый проситель Лимбо представляет собой уникальное существо, обладающее своим собственным характером и чертами. Проблема в том, что эти черты довольно необычны, и вызывают вполне понятное удивление у нормального человека. Но, как правило, нормальные люди не узнают в этих существах самих просителей. Это объясняется тем, что просители Лимбо

являются настолько хаотичными, насколько это возможно (что неудивительно). У них нет какого-либо природного облика; вместо этого, каждый из них представляет собой живое и разумное скопление материи хаоса. Но, учитывая то, что материя хаоса часто остается в неопределенном состоянии, просители Лимбо всегда оказываются чем-то необычным - столбом огня, клубящимся смерчем, несущейся волной, каменной колонной или смесью всех этих вещей. Более того, они не задерживаются в одном облике надолго. Они изменяют свой облик, не замечая этого, преображаясь в соответствии с изменением настроения. А их настроение изменяется, подобно ртути.

Иногда просителя удается убедить помочь какому-то бедолаге. Они обожают хорошие истории, особенно те, которые просто переполнены действием, и они готовы заплатить за хороший рассказ, оказав какую-либо услугу рассказчику. Или, если странник сможет убедить просителя, что грядущее приключение может послужить основой для замечательной истории, тот может отправиться с ним для того, чтобы собственными глазами увидеть это. Если рубаке очень сильно повезет, то в трудную минуту проситель может протянуть ему руку помощи - просто ради того, чтобы история не закончилась слишком рано. Но не слишком рассчитывайте на это. Самая большая проблема сделки "история за услугу" состоит в том, что просители Лимбо необычайно беззаботны, и потому их в любой момент может отвлечь что-то еще, в результате чего они забудут о заключенной сделке. Странник должен внимательно следить за своими спутниками, если он хочет, чтобы они следовали за ним. По своей неприятности это может сравниться только с попытками помешать пасущимся цыплятам разбежаться во все стороны.

Что же насчет этих рогатых и когтистых тварей - да, они существуют, но они не являются просителями. Они именуются зверями хаоса, и странник должен быть воистину безумен, если он считает, что может победить одного из них! (Смотрите Приложение Монстров, где они описаны более подробно).

Слаады

> *Если ты вступишь в сражение со слаадом и проиграешь, то на этом твоя история закончится. Если ты сразишься с ним и победишь, то тебя ждет еще тысяча этих существ, которые будут сражаться с тобой по очереди просто для того, чтобы доказать, что они сильнее своих побежденных родичей.*
> -Джебил Слум, проводник Лимбо

Многие другие странники описывали цвет кожи различных слаадов, их боевые способности и подобные особенности этих существ (смотрите Книгу Монстров AD&D). И они упоминали строго иерархичное общество слаадов, в котором сильные правят слабыми с такой жестокостью, которая становится только страшнее, когда путешественники узнают об их хаотичности и равнодушии.

Большинству людей легче всего будет сравнить слаадов с кочевниками-варварами. Эти существа верны только себе подобным и уважают только собственную культуру. Кажется, будто они считают всех остальных существ зверями, которых можно использовать так, как пожелает сердце слаада. Слаадов нельзя убедить в чем-то или заключить с ними сделку: их невозможно

подкупить, как, впрочем, и вызывать у них сострадание. Подобно Обреченным они считают себя вправе владеть всем, что они могут взять. Отчасти это объясняется тем, что только они обладают физической связью с планом Лимбо. Слаады являются прирожденными Мятежниками.

Первозданный хаос изначальной материи Лимбо является прекрасным домом для слаадов. Но, несмотря на то, что все они могут дышать и передвигаться в этом хаосе, практически никто их них не может питаться в своей постоянной форме без надлежащей концентрации. С другой стороны, им нужно не так уж много для выживания - фактически, только пища (в их случае это мясо, так как слаады являются плотоядными). А, учитывая то, что они являются воистину великими охотниками и бойцами, они могут поймать любого из зверей Лимбо.

Все это привело к тому, что слаадам стали не нужны какие-то личные вещи или принадлежности, и что они уважают только индивидуальную силу. Некоторые странники считают их огромными, плотоядными жабами, которые каким-то чудом научились говорить - и это описание является довольно метким. Но слаады сражаются по двум причинам. Первая - это пища; вторая состоит в том, что они постоянно борются за определение того, кто из них является наиболее могучим. Эти существа настолько почитают индивидуальную силу, что это приводит к довольно любопытному поведению с их стороны - во всяком случае, так могла бы посчитать большая часть странников.

Прежде всего, слаады не видят ничего плохого в том, что более сильное существо заставляет более слабых существ работать на себя. Это правило стало таким привычным, что слабые слаады даже не задумаются над тем, чтобы сбросить сильного, в отличие от тех же людей. Вместо этого, они считают, что сильный слаад обладает всеми правами на них.

Во-вторых, охотясь или совершая набеги, они никогда не будут взаимодействовать друг с другом. К примеру, если четыре слаада столкнулись с воином-человеком, то они будут драться с ним по очереди. Когда первый слаад будет повержен, в битву вступит следующий и так далее. (Чаще всего, хотя и не всегда, самый слабый слаад вступает в бой первым, позволяя сильным спутникам отступить и понаблюдать за сражением). С одной стороны, это значит, что один хороший боец может перебить целую орду слаадов. В конце концов, конечно же, слаады проникнутся уважением к искусству этого воина, и будут относиться к нему соответствующим образом (хотя, скорее всего, они затем отправятся за более могучим слаадом для того, чтобы снова испытать мастерство бойца). С другой стороны, из этого следует, что слаады никогда не убегают от более слабых существ, даже если те превосходят их числом. Даже если их окружают, они продолжают ожидать, что, в конце концов, их сила позволит им победить.

Истина состоит в том, что боец, который собирается сразиться со слаадами, должен быть уверен в том, что он является самым сильным воином на двух ногах (или четырех копытах, как в случае с бариауром) или привести с собой очень и очень друзей.

Гитзераи

В принципе гитзераев нельзя назвать коренными обитателями Лимбо, но они жили на этом плане так долго, что большая часть странников считает, что они обитали здесь всегда. Первоначально предки гитзераев были людьми, порабощенными злобной расой иллитидов. В конце концов, они вырвались на свободу под предводительством великой воительницы, которую звали Гит. Но, завоевав свободу, люди сразу же разделились. Следуя легенде, человек, которого звали Зертимон, бросил вызов Гит в борьбе за лидерство среди освобожденных людей. Гит, говорил Зертимон, скрывала в себе зло, и могла привести их народ только к гибели. Между двумя группировками произошла великая битва, в которой Зертимон погиб. Но его последователи бежали на Лимбо, где они стали гитзераями. Оставшиеся представители этого племени ушли на Астральный План и стали называть себя гитиянки. С тех пор два этих народа яростно ненавидят друг друга.

Из-за того, что на протяжении большей части своей истории они были рабами, а потом были вынуждены бежать от своих же братьев, гитзераи являются подозрительными и недоверчивыми существами. В отличие от гитиянки их нельзя назвать злыми, но они определенно не любят чужаков. В их душах пылает огонь яростной веры в свою правоту, воплощением которой является их бессмертный лидер - самопровозглашенный бог-король или Великий Гитзерай, Заэрит Менияр-Аг-Гит - который заставляет их совершать частые нападения на гитиянки. Гитзераи считают эти нападения одним из необходимых условий собственного выживания. Они верят, что если бы они постоянно не нападали на гитиянки, то эта злая раса уже давно бы реализовала свой коварный план, состоящий в полном уничтожении гитзераев.

Неудивительно, что гитзераи не слишком интересуются всем остальным. Они считают, что у них нет ни времени, ни лишней энергии для того, чтобы искать себе друзей за пределами собственного народа. Это значит, что путешественники, которые оказываются в городе гитзераев, постоянно чувствуют себя не на своем месте, и ощущают непрерывное наблюдение, так как гитзераи подозревают всех и каждого в принадлежности к их ненавистным врагам - гитиянки. Тем не менее, нельзя сказать, что в поселениях гитзераев вообще не принимают чужаков; в конце концов, их города должны торговать с кем-то, и не могут рисковать своими гражданами, отправляя их за пределы Лимбо. Вместо этого, в каждом городе гитзераев есть специальный район для чужаков; оставшаяся его часть полностью закрыта для странников, если, конечно же, их не сопровождает гитзерай, что бывает очень и очень редко. Глупцы, которые хотят нарушить это правило, должны помнить о том, что гитзераи являются очень умными и подозрительными, и что они без малейшего колебания убьют чужака, преступившего закон.

Но, несмотря на суровость и жестокость гитзераев многие странники считают, что их очень сложно назвать хаотично-нейтральными. Но гитзераи настолько сосредоточены на своем выживании, что просто не обращают внимания на вопросы добра и зла. Кроме того, необходимо помнить о том, что, несмотря на яростную верность гитзераев своей расе и лидеру, это верность индивидуальных личностей, а не покорность рабов. Гитзераи всегда помнят о

прошлом своей расы, и они отрицают саму идею рабского повиновения какому-то владыке. Как говорится в распространенной пословице гитзераев: "Искренняя верность свободной души, стократ лучше унизительного повиновения раба".

Хаоситекты

Как говорится в *Сеттинге Планскейпа*, Лимбо выступает в качестве основного плана Хаоситектов. Их здесь действительно много. Рубака не может выбросить мертвого кота на Лимбо без того, чтобы не попасть в Хаота. Но в действительности они ничего не делают на этом плане - у них нет здесь цитадели, они не принимают участия в местной политике, не преследуют каких-либо определенных целей. Очевидно, что они приходят сюда исключительно для того, чтобы насладиться хаосом.

Другие Столкновения

На протяжении прошедших веков, довольно много гуманоидов нашли дорогу на Лимбо. Многие из них остались здесь; некоторым даже удалось выжить. Когда они научились справляться с хаотичной окружающей средой и отражать периодические нападения яростных слаадов, они начала возводить на этом плане крепости и поселения.

В некоторых случаях, эти поселения обладали полностью космополитичной природой, так как члены абсолютно различных рас встречались друг с другом в первоначальном супе и объединялись для взаимной защиты, а точнее против слаадов. Фактически на Лимбо существуют города, среди граждан которых числятся орки, обладающие равными правами с эльфами, гоблинами, дворфами, людьми и халфлингами. В подобных случаях, альянсы, благодаря которым существует город, в лучшем случае оказываются ненадежными, так как единственным фактором, объединяющим всех этих существ, оказывается страх перед ордами слаадов. Когда нападения слаадов становятся редкими и незначительными, граждане часто начинают враждовать друг с другом. Конечно же, не все города отличаются такими дикими расовыми смешениями. Существуют эльфийско-человеческие города, эльфийско-халфлингские поселения, дворфийско-человеческие городки и так далее, которые существуют в относительно мире и спокойствии - если не считать все тех не нападений слаадов.

В других случаях, поселения возникают на основе одной, большой семьи, а затем перерастают в настоящие города. Эти сообщества обладают клановой природой, и там не доверяют, а то и ненавидят, всех чужаков. (Конечно же, наиболее ярко это проявляется в случае с твердынями орков или гоблинов). В некоторых случаях, поселения, подобные этим, пребывают в состоянии изоляции на протяжении такого долгого времени, что начинают считать себя единственными разумными существами, которые живут во вселенной (хотя это как раз и не слишком разумно). С их точки зрения, первозданный суп хаоса является вселенной, и они находятся в её центре, который является единственным стабильным местом на свете. Очень часто, подобными поселениями управляют квазирелигиозные ордена Мятежников, которые

стремятся удерживать оставшуюся часть населения в неведении относительно того, как разумные существа могут изменять хаос с помощью собственной силы воли. Для таких людей может оказаться настоящим шоком, когда странник неожиданно приходит в их город и начинает рассказывать о каких-то странных мирах, наполненных другими разумными существами.

Следует так же упомянуть о том, что не во всех этих поселениях есть Мятежники. В некоторых местах, стабильность ландшафта обеспечивают живые существа, которые специально концентрируются на его стабильности. Фактически, существуют различные смены стражей, которые должны просто сидеть на одном месте в течение нескольких часов и поддерживать существование ландшафта. Если они прекращают желать этого, то город и земля под их ногами могут просто раствориться. Это не слишком приятная жизнь, но большая часть местных жителей считает, что это лучше, чем утонуть в супе хаоса.

Животные

Животные на Лимбо делятся на две большие категории: те, которые жили здесь всегда, и те, которые были доставлены сюда. Коренные обитатели Лимбо способны выживать в первозданном хаосе, и к их числу относятся ужасающие звери хаоса, защищенные панцирем кракадуны, паутинокрылые маугвеи и рогатые зисто. Подобные существа плавают и ползают по всему плану, встречаясь как в супе хаоса, так и на стабильной земле.

Тем не менее, бдительные путешественники замечают, что на некоторых праймовых ландшафтах встречаются праймовые животные, тогда как на других они полностью отсутствуют. Если они действительно умны, то они достаточно быстро поймут, что эти животные всегда существуют только в заселенных частях Лимбо, и никогда не встречаются в спонтанно возникающих его частях. Это объясняется одной просто причиной. Первозданная материя Лимбо может спонтанно создавать камень, грязь, ручьи, воздух, облака и даже растения, но только не зверей. И, за исключением существ, обладающих Интеллектом 19 и выше, ни один из обитателей Лимбо не может создавать животных. Тем не менее, большая часть регионов, за которыми присматривают Мятежники, была заселена животными, доставленными из-за пределов плана. Конечно же, если эти регионы когда-нибудь вернутся в первозданный хаос Лимбо, то все животные погибнут.

Из-за того, что для заселения этих обжитых районов животными было приложено столько трудов, обитатели Лимбо относятся к ним очень заботливо. Правители здешних земель карают браконьерство с огромной жестокостью, по сравнению с которой меркнут все зверства миров Основного Материального Плана.

Слои Лимбо

Многие ученые любят рассказывать о разнообразных слоях Лимбо и даже дают им имена, как будто бы с помощью этого они смогут сделать их более постоянными и реальными. Но на самом деле, если Лимбо вообще имеет слои,

то они никак не связаны с границами, которые устанавливают для них ученые. Конечно же, есть барьеры, на которые странник может натолкнуться при путешествии из одного региона Лимбо в другой, и есть пути, ведущие через эти барьеры. Но главной особенностью этих барьеров является их непостоянность. Кроме того, Лимбо с одной стороны барьера ничем не отличается от Лимбо с другой его стороны, и потому смысла в их существовании не так уж много. Хуже всего то, что различные королевства и постоянные города игнорируют все эти барьеры, один день пребывая по одну их сторону, а на другой перемещаясь на противоположную.

Феннимар
(Королевство)

Характер. Это королевство выступает в качестве приюта и места испытаний для одиноких эльфов и немногочисленных рейнджеров-людей, которые поклоняются Фенмарелю Местарину, эльфийскому богу несправедливо осужденных и изгнанников.

Сила. Фенмарель Местарин (ММ). Хотя этот младший эльфийский бог официально проживает с другими представителями эльфийского пантеона на Арвандоре, он обычно предпочитает проводить время в своем одиноком королевстве на Лимбо.

Описание. Феннимар в большинстве своем представляет собой одинокий лес, наполненный спокойными полянами, незаметными долинами и быстрыми ручьями. Здесь обитают всевозможные лесные существа, к которым относятся все звери, которых можно встретить в эльфийских королевствах Арбореи. Многочисленные отшельники так же проживают здесь, хотя обычно они избегают странников. Кроме того, в это королевство приходят скорбные эльфы, когда их хладнокровие и невозмутимость подводят их. Феннимар особенно любим теми, кто был несправедливо обвинен в преступлениях против своего народа, которых он не совершал.

Кроме того, Феннимар иногда выступает в качестве места для тренировок эльфийских рейнджеров, предоставляя им возможность испытать свои умения вдали от более многолюдных земель.

Это королевство окружено исполинской горной грядой, которая отделяет его от слаадов и других нежелательных гостей. Через эти горы ведет несколько проходов, но они очень тяжелы, и только самые упорные странники ухитряются пройти через них.

Особые Условия. Погода в Феннимаре является очень хаотичной. Кажется, что это единственная уступка, которую это королевство делает окружающему его плану. Температура и норма осадков меняется от часа к часу, в результате чего странникам оказывается достаточно сложно подобрать соответствующую одежду. В один миг солнце может иссушать кожу бедного глупца, а затем поднимается ветер, который приносит с собой леденящий дождь. Только что на небе может не быть ни единого облачка, а затем стена грозовых туч затягивает все небо, в результате чего в Феннимаре становится темно, как ночью. За

исключением этого, данное королевство является достаточно приятным, хотя и несколько мрачным.

Важные Города. В Феннимаре нет больших поселений. Их существование противоречило бы природе самого королевства. Тем не менее, по всему королевству разбросано множество странноприимных домов, которые выступают в качестве приютов для усталых странников. Обычно там не слишком много людей, но представители Фенмареля все равно обеспечивают эти дома провизией и теплой одеждой.

Важные Неигровые Персонажи. Авери Арринсон (Px/m/человек/R13/Свободная Лига/Хаотично-Добрый) был официально признан Хранителем Феннимара самим Фенмарелем Местарином. Он скитается по королевству, наблюдая за случайными вторжениями нежелательных существ и протягивая руку помощи тем добрым странникам, которые оказываются в беде. Обычно он действует тайно, оставляя пищу там, где странники могут найти её или натравливая стада диких кабанов на незваных гостей.

Арринсон родился в лесном племени безымянного праймового мира. В юности он демонстрировал необычную способность в одиночку выживать даже в самом глухом лесу. В результате этого, он часто охотился целыми дня в одиночестве, возвращаясь в свое селение с огромной добычей. Во время одного из этих путешествий, орки напали на его деревню. Выжить удалось только горстке жителей, которых возглавлял сын лидера племени, который погиб во время нападения. Этот юноша всегда завидовал способностям Арринсона, и когда одинокий охотник вернулся на пепелище, он обвинил его в предательстве и изгнал. С разбитым сердцем, Арринсон ушел в леса, и, в конце концов, оказался возле портала, ведущего в Сигил. Оттуда он попал в Феннимар, где и решил остаться до конца своих дней.

Услуги. Для странников, желающих обрести покой, Феннимар станет идеальным домом. Но тем, кого больше влечет цивилизация, он может показаться одиноким и суровым.

Шра'кт'лор
(Город)

Характер. Это самый большой город гитзераев, население которого равняется приблизительно 2,000,000 человек. Неудивительно, что он в основном играет роль военной твердыни, призванной стать последним бастионом этой расы, если врагам все же удастся прорваться на Лимбо. Существование подобного "последнего оплота" говорит не о его реальной необходимости, а, скорее, об особенностях мышления гитзераев.

Правитель. Заэрит Мениар-Аг-Гит (Pl/m/гитзерай/F16/M23/Мятежник/ Хаотично-Нейтральный), Великий Гитзерай. Хотя этот бессмертный боец/маг правит в качестве бога-короля всех гитзераев, именно Шра'кт'лор является центром его военной власти. Отсюда он отдает приказы своим генералам, выполняющим бесконечные задания по ослаблению гитиянки.

За Троном. Генералам этого города нравится считать, что, будучи основополагающей силой мести гитиянки, именно они правят этим городом. Конечно же, они делают это под контролем своего бога-короля, но они считают, что он настолько занят своими религиозными обязанностями, что он не может полностью уловить всю суть их военных операций. В свою очередь, они борются друг с другом за власть.

На самом деле, за их борьбой стоит сам Великий Гитзерай, который верит, что это не только позволит отобрать лучших, но помешает кому-то из генералов когда-либо претендовать на власть над гитзераями.

Описание. Шра'кт'лор представляет собой суровое место с семью кольцами высоких, толстых гранитных стен и массивными железными вратами. Жилые кварталы города являются очень тесными и невыразительными, но так как гитзераи не славятся своей любовью к веселью и радости, этот недостаток места очень хорошо подходит им. Чужаки живут в палатках за пределами основных врат, где они не могут навредить городу или же подробно рассмотреть систему его защиты.

Милиция. В стенах города порядок поддерживают отряды бога-короля, которые постоянно сменяют друг друга. За пределами города, Чужеземная Бригада - отряд наемников, которые подчиняются Великому Гитзераю - следит за происходящим. Если в палатках чужаков случается что-то необычное, эти наемники теряют часть своей платы, и потому они очень внимательно наблюдают за порядком. Конечно же, большая часть этих наемников никогда не откажется от взятки.

Услуги. Шра'кт'лор является прекрасным местом для покупки оружия и доспехов, во всяком случае, до тех пор, пока рубака не закупается ими слишком активно. Слишком большие закупки привлекают внимание армии. Учитывая размеры города, сюда постоянно поступают припасы, в результате чего странники могут запастись здесь и провизией.

Тем не менее, им вряд ли удастся найти тут какие-либо развлечения. Весь этот город является довольно мрачным и его тень зловещим пологом опускается на жилища чужестранцев, убивая веселье даже в их душах.

Местные Новости. В городе можно узнать не слишком много новостей, но палаточный город всегда переполнен рассказами и слухами. Недавно прошел слух о том, что на город готовится напасть огромная орда слаадов; на следующий день кто-то сказал, что гитзераи готовят каждого жителя города к самоубийственному путешествию в Астрал и что они собираются использовать чужестранцев в качестве авангарда. Мудрый странник просто игнорирует подобные бредни.

Парящий Город

(Город)

Характер. Это "религиозный" центр расы гитзераев. У них нет жрецов, но вместо этого они поклоняются своему богу-королю, который одновременно является и воителем, и магом, и под внимательным наблюдением которого они постигают магические искусства. Воровство так же почитается в этом городе, в большинстве своем потому, что оно позволяет приобрести навыки, необходимые для сбора информации за пределами поселений гитзераев и проникновения в крепости гитиянки. Соответственно "бог-король" гитзераев добавил уважение к воровству к доктрине его последователей.

Правитель. Заэрит Мениар-Аг-Гит (Pl/m/гитзерай/F16/M23/Мятежник/ Хаотично-Нейтральный), Великий Гитзерай. И вновь, хотя этот бессмертный боец/маг правит в качестве бога-короля всех гитзераев, именно Парящий Город является центром его религиозной власти. Отделяя мастеров магии от мастеров войны, он укрепляет свою власть над гитзераями.

За Троном. Заэрит не дает магам, которые правят этим городом, подняться выше 9-ого уровня опыта. В тех немногочисленных случаях, когда ему требуется более умелый служитель, он лично присматривает и обучает его, но только для того, чтобы уничтожить его сразу же после того, как необходимость в его службе исчезнет.

В данный момент самым доверенным служителем Заэрита является женщина, которую зовут Мораан Деворакс (Pl/f/гитзерай/T12/Хаотично-Нейтральная). Деворакс удается служить ему, не представляя видимой угрозы для власти Великого Гитзерая. Отчасти это объясняется тем, что она делает вид, будто у неё абсолютно отсутствуют какие-либо магические способности. На самом деле, это просто притворство, так как при необходимости она вполне способна использовать магические свитки. Но она тщательно скрывает это, стремясь удержаться на своем нынешнем месте и спасти свою жизнь.

Описание. Парящий Город является царством высоких башен, соединенных каменными переходами, которые залиты магическим светом. Здешние улочки являются извилистыми, узкими и темными, и горожане идут через них быстро и безмолвно. Чужакам разрешено ходить по всему городу, за исключением центральной Башни Свечения, в которой обитают "бог-король" и его прислужники. Конечно же, войдя в город, эти чужаки становятся объектами пристального внимания здешних воров. В результате этого, за ними повсюду следуют темные, молчаливые фигуры, и вероятность того, что они покинут город с меньшим количеством золота, чем когда они вошли туда, очень велика.

Милиция. Порядок в Парящем Городе поддерживает организация, известная, как Правосудие Воров, возглавляемая Бизилом Форалином (Pl/m/гитзерай/T12/ Хаотично-Нейтральный). Эта группа одновременно оберегает порядок в городе и обучает воров. Вместо того, чтобы патрулировать улицы у всех на виду, как это делается во всех обычных городах, эти воры поддерживают порядок, тихо пробираясь по улицам и опустошая кошельки преступников, тем самым наказывая их.

Услуги. Кроме общего ассортимента товаров, которые может предоставить любое поселение, Парящий Город является источником магических товаров и

тренировочным центром воров. Но местные жители отказываются предоставлять могучую магию или качественные тренировки чужакам, опасаясь, что те обратят полученные знания против их самих. С другой стороны, они с радостью принимают учителей других рас (если, конечно же, их магические умения не превышают силы бога-короля, что неминуемо повлечет за собой его неприязнь).

Парящий Город так же является штаб-квартирой Гильдии Мятежников (члены которой встречаются во всех уголках Лимбо). Тот, кому удастся заслужить доверие гитзераев, сможет получить здесь наиболее качественное обучение их искусству.

Местные Новости. Недавно прошел слух о том, что высокий совет магов полностью занят работой над каким-то тайным проектом Великого Гитзерая. Поговаривают о том, что он включает особый ритуал вызывания, который позволит переносить отдельных гитиянки с Астрального Плана прямо в Парящий Город, где гитзераи наконец-то смогут наказать их за совершенные ими преступления. Пока маги увлечены работой, загадочный человек в маске присоединился к внутреннему кругу Правосудия Воров. Некоторые говорят, что он является результатом связи между человеком и иллитидом, и испытывает жгучую ненависть к пожирателям разумов.

Крепкий Амбар
(Город)

Характер. Это небольшое селение халфлингов можно назвать очень необычным и изящным. Оно так же славится своим гостеприимством, несмотря на тот факт, что гостям приходится спать под открытым небом.

Правитель. Тадбури Тафтл (Pr/m/халфлинг/0/Хаотично-Добрый), мэр Крепкого Амбара. Этот старый, седовласый халфлинг из народа Крепышей, правит благодаря тому, что он является самым старым обитателем города. Недавно Тафтлу исполнилось 190 лет.

За Троном. По правде говоря, Тафтл уже слишком дряхл и вряд ли способен управлять чем-либо. К счастью, он так же довольно плохо слышит и обладает очень слабым голосом. Благодаря этому, его племенник, Джереби Маллок Вильберт Стокарт (Pr/m/халфлинг/0/Хаотично-Нейтральный) выступает в качестве переводчика и представителя старого халфлинга, и при этом он переводит бормотание Тафтла так, как считает нужным. Учитывая проблемы со слухом, Тафтл довольно редко замечает то, что горожане действуют не так, как он рассчитывал.

Описание. Некогда Крепкий Амбар был сонной, праймовой деревушкой халфлингов, пока случайная волна дикой магии не перенесла все селение на Лимбо. К счастью, некоторым халфлингам удалось вообразить прочную землю до того, как все они утонули в первозданном хаосе. Неспособные вернуться на Прайм и желающие жить своей жизнью, они устроились здесь с максимально возможным комфортом.

Крепкий Амбар состоит из нескольких дюжин подземных домов, каждый из которых находится возле подножья исполинского дуба, и от каждой двери ведет каменная дорожка, заканчивающаяся возле соседнего дома. Единственным наземным зданием является исполинский центральный амбар, в котором халфлинги держат своих пони и коз, и хранят пищу, которую им удается собрать в соседнем лесу.

Особенностью этого селения является то, что среди халфлингов не ни одного прирожденного Мятежника. В результате этого, обитатели Крепкого Амбара по очереди должны следить за поддержанием целостности селения. Некоторые из самых молодых халфлингов развлекаются тем, что мысленно меняют местонахождение различных домов и улиц по ночам, пока все спят, а затем с восторгом наблюдают за возникшим замешательством. Старшие угрожают им всевозможными наказаниями, но предпочитают спать по ночам, передавая свои дежурства молодым халфлингам, и терпеливо сносят их шуточки. Тем не менее, странникам бывает очень неприятно заснуть возле главного амбара, а затем проснуться в окружении густых лесов.

Милиция. В этом селении нет милиции. Вместо этого, все внутренние проблемы решаются на всеобщем собрании. Для защиты от окружающего мира, здешние жители просто изменяют окружающий ландшафт, в результате чего окружающие Крепкий Амбар леса становятся непроходимо густыми, и все пути через них ведут в никуда. Если они не хотят, чтобы кто-то нашел путь в их селение, то они могут реализовать свое желание с помощью манипулирования окрестными землями.

Услуги. В основном Крепкий Амбар может предложить страннику только спокойное место для отдыха, множество вкусной еды и веселую кампанию. Иногда халфлингов удается убедить поделиться пони, если отряду действительно нужно животное для перевозки грузов, но при этом они признают исключительно бартер; деньги не имеют для жителей этого селения какого-либо значения.

Местные Новости. Здесь никогда нет никаких новостей, которые были бы интересны чужакам, за исключением тех, которые они приносят с собой. И потому если здесь не окажется каких-либо других путешественников, то пришедшим странникам вряд ли удастся узнать что-то новое.

Нерестящийся Камень

(Место)

Никогда не пытайтесь быстро говорить
со слаадом.
-Планарная поговорка

Слухи. Известный, как Слаадхейм среди Асгардианцев, и именуемый Уркроклом гитзераями, Нерестящийся Камень является изначальным домом расы слаадов и самым великим их королевством. Каждая раса слаадов приходит к Нерестящемуся Камню в свое время на протяжении сезона спаривания (который ничем не отличается от другого сезона Лимбо, но слаадам всегда

известно, когда именно он наступает) и - пока они спариваются - течения хаоса притягиваются к камню. Мудрецы верят, что чистая материя хаоса Лимбо служит пропитанием для юных слаадов. Массивные волны исходят от Камня и водовороты возникают в радиусе сотен миль от него, когда слаады откладывают там свои яйца.

Один смертельный слаад оберегает Нерестящийся Камень на протяжении всего времени, и это существо может использовать его силы так, если бы оно было Мятежником, обладающим всей полнотой власти над материей хаоса. Некоторые говорят, что тот, кому удастся вырвать власть над камнем у слаада, обретет такие же силы; другие говорят, что захваченный камень просто растворится в Лимбо, и слаады возведут новый Нерестящийся Камень где-нибудь еще.

Описание. Каждый народ слаадов размножается в свое собственное время, и в эти часы Камень яростно оберегается могучими слаадами и мистическими оберегами. Каждая раса слаадов обладает своими собственными ритуалами, заклинаниями и предпочтениями, и потому каждая раса создает свои собственные ландшафты, смеси материи хаоса и температуры в области Камня. Это место способно создавать пять различных "ароматов" хаоса вокруг одного и того же исполинского сине-серого камня. Сам он имеет изогнутую форму, напоминая исполинскую подкову, которая обладает огромными впадинами на каждом из концов, размеры которых настолько велики, что способны вместить целые замки. Песни красных слаадов разлетаются по материи хаоса в радиусе многих лиг, тогда как скрежет когтей синих слаадов могут услышать только те существа, которые обладают необычайно тонким слухом. Смертоносные кислотные пары и отравляющие газовые облака, которые обожают смертельные слаады, делают окружающее пространство практически невыносимым для первых красных слаадов, которые приходят сюда для того, чтобы изгнать смертельных слаадов. Младшие слаады (красные, синие и зеленые) размножаются в значительно больших количествах, чем великие слаады (серые и смертельные) и потому брачные области варьируются от многих миль до нескольких сотен ярдов.

Кроме того, слаады используют камень в качестве некоего подобия города для целой расы, который служит им в качестве исполинского склада и места встреч. Несколько исчезающих районов построек слаадов иногда предстают перед глазами странников, превращаясь в аморфные горы материи хаоса, окружающей камень. Эти районы представляют собой склады пищи, скопления яиц и укрепления, так как каждая раса слаадов пребывает возле камня до тех пор, пока не будет изгнана следующей: сначала красные, затем синие, потом зеленые, и только затем серые и смертельные, которые постепенно отступают перед ордами возвращающихся красных слаадов (некоторые говорят, что это объясняется тем, что яйца красных слаадов могут созревать даже в тени смертельных слаадов). Говорят, что изнутри камень пронизан округлыми комнатами, которые так любят слаады.

Двумя величайшими стаями слаадов являются стаи Длинного Когтя и Быстрого Языка. Длинный Коготь представляет собой яростную массу красных слаадов, которых возглавляет один серый слаад, именуемый Скорбным Карателем. Их

страшатся за их неожиданные нападения, прекрасное использование отвлекающих ударов и быстрые отступления. Тем не менее, даже смертельным слаадам неизвестно, что именно они ищут.

Быстрый Язык представляет собой группу закаленных в бою синих слаадов, которые служат Турупплу Упрямому, древнему смертельному слааду, который использует их в качестве личной армии. Некоторые говорят, что из всех слаадов Туруппл ближе всех приблизился к должности короля. На самом деле, слаады слишком хаотичны для того, чтобы иметь каких-либо владык, но они считают смертельных слаадов самыми совершенными представителями своей расы. Они соглашаются повиноваться смертельном слааду, и каким-то образом самая могучая каста слаадов получает все свои силы с помощью власти над Нерестящимся Камнем. Смертельные слаады так же наделяют в здешних каменных залах других слаадов символами их положениям.

Особенности. Слаады не слишком привлекательны, являются плохими строителями и добывают большую часть орудий труда и пищи с помощью собирательства и грабежа: Первозданная материя Лимбо удовлетворяет большую часть их потребностей. Тем не менее, им необходим Нерестящийся Камень для того, чтобы размножаться; без него все яйца слаадов остались бы мертвыми. Ни одному не-слааду не разрешается приближаться к Камню больше, чем на несколько миль под страхом смерти. Мятежники рассказывали о том, что у них возникали трудности с управлением хаосом в радиусе сотни миль от Нерестящегося Камня.

Из шкуры слаадов можно изготовить яд для дротиков и стрел, и потому гитзераи иногда охотятся на слаадов для этих целей; это не слишком способствует установлению добрых отношений между двумя этими расами. К счастью, немногим гитзераям известно об этой особенности слаадов, и практически все они изготовляют свои яды в тайне.

Одна сумасшедшая живет среди слаадов и пытается изучать их. Это мастер-Мятежник Торпеллин из Золотых Башен, изгнанница-гитзерай (Pl/f/W6/Хамелеон/Хаотично-Нейтральная). Она знает, как получать у слаадов яд без свежевания, покрывая их шкуру особым, жирным материалом, а затем выделяя оттуда ядовитый осадок.

Безумие Пандемониума

Пандемониум... обычно это слово означает "шум и суматоху". Это довольно странное и противоречивое название для плана, который лежит между Лимбо и Бездной. Конечно, здесь довольно много шума, и иногда создается впечатление, будто здесь собрались все безумцы вселенной. Но в действительно этот план практически полностью безлюден. (Конечно же, именно потому на других планах так много безумцев). И потому, несмотря на то, что здесь так много шума, суматохи здесь несравнимо меньше.

Физические Условия

Боже!
Ветер!
Вой!
Это сводит меня с ума!
Что?
Я тебя не слышу!
-Небольшой разговор на Пандемониуме

Фактически Пандемониум представляет собой план, состоящий из цельной скалы, пронизанной всевозможными туннелями и пещерами. Невежды любят говорить, что в определенном отношении этот план полностью противоположен Асгарду - Пандемониум с его длинными туннелями тянется через бесконечный камень, тогда как исполинские реки Асгарда текут в чистом небе. Но их вряд ли можно назвать великими знатоками. Учитывая все те слухи, которые ходят о Пандемониуме, морозный, суровый Асгард кажется лужайкой для пикников. На Пандемониуме всегда темно, и холодный, воющий ветер постоянно дует в извилистых туннелях. В нескольких достаточно спокойных местах этот ветер становится ветерком, приносящим с собой только эхо, которые звучит, подобно далеким воплям боли. Но в большинстве мест он превращается в постоянную бурю, которая пытается унести с собой странника, засыпает ему глаза песком и грязью, гасит факелы (и все, за исключением наиболее защищенных ламп), уносит все незакрепленные вещи (подобные заклинательным компонентам) и обрушивает на путешественников ужасающий вой, который сводит с ума. (Как правило, длительное пребывание в области воздействия этого воя, в конце концов, делает большую часть странников немного безумными - если, конечно же, слово "немного" отвечает этому состоянию). И в самых худших частях Пандемониума, этот ветер превращается в оглушающую бурю, которая может сорвать путешественника с места и унести его на много миль, бросая его тело на камни и прижимая к неровным стенам пещер до тех пор, пока от него не останутся одни жалкие остатки.

Для большинства посетителей Пандемониума большую проблему представляет царящая здесь темнота. На Пандемониуме нет природных источников света, и потому большей части рубак приходится использовать искусственные. Конечно же, странник, обладающий инфравиденьем, может обойтись и без его, если, конечно же, не учитывать еще двух проблем. Во-первых, холодный, грубый камень стен коридоров и пещер поглощает и рассеивает тепло с необычной быстротой, что заметно усложняет ориентирование даже с помощью инфравиденья. Кроме того, когда странник смотрит на пол, пытаясь заметить трещины, в которые он может провалиться, существует очень большая вероятность, что он врежется головой в какой-то выступ, которого он просто не заметил. Во-вторых, просители Пандемониума не испускают тепла, что делает их "невидимыми" для инфравиденья. В результате этого, инфравиденье не слишком поможет рубаке, который внезапно поймет, что он едва способен ориентироваться на местности, и уж точно не поможет ему ориентироваться на местных просителей.

Действительно качественные светильники могут решить эту проблему в случае со всеми местами, за исключением наиболее обширных пещер, и в городе Бедлам - где находятся врата, ведущие на Пандемониум с Внешних Земель - продаются подобные предметы. Конечно же, магический свет является еще более надежной вещью. Единственная проблема состоит в том, что странник, пользующийся светом, неизбежно будет привлекать внимание - принести источник света на абсолютно темный план - это все равно, что зажечь факел в полночь на вершине холма. В любом случае, это заставит здешних жителей обратить внимание на рубаку. А, учитывая природу обитателей Пандемониума (большая их часть отличается хаотичностью с большим уклоном в сторону зла), привлечение внимания к собственной персоне вряд ли порадует большую часть гостей этого плана.

В действительности, путешествие по туннелям Пандемониума во многом напоминает нелегкий труд спелеолога. Одним из основных отличий является то, что в большей части плана, гравитация направлена к той стене, к которой ближе всего странник. Это значит, что рубака может пройти по "полу", затем по "стене", пересечь "потолок" и снова спуститься. Конечно же, очень сомнительно, чтобы странник воспринимал это именно так. Вместо этого, ему, скорее всего, покажется, что туннель каким-то образом вращается вместе с ним самим. Это может быть несколько неприятно, особенно для тех путешественников, которые привыкли к обычной гравитации. Но это позволяет отыграть действительно интересные сражения и погони, со стрельбой из луков по противникам, стоящим на "потолке" или же нанесением ударов по врагам, находящимся на "стенах".

Туннели Пандемониума бывают самых различных размеров. В некоторых местах, они сужаются до самых крошечных отверстий, в которые едва протиснется имп. С другой стороны, они могут достигать диаметра в сотни миль. Большая часть туннелей находится где-то посередине между двумя этими крайностями, хотя при этом их размеры во много раз превышают самые большие пещеры праймовых миров. (Но этим отличается большая часть Внешних Планов: Здешние ландшафты стократ превосходят их праймовые аналоги. Именно потому столь многие праймы, впервые оказавшиеся на Внешних Планах, только глазеют на то, что окружает их, подобно обычным безумцам).

Сила ветра в коридорах Пандемониума как будто бы никак не связана с их размерами. Рубака мог бы подумать, что ветер движется медленнее в больших проходах, где гораздо больше свободного места, и быстрее в небольших, представляющих собой более замкнутое пространство. Но только истинный глупец будет думать, что все здесь так просто. Никому неизвестно, откуда появляются эти ветра и куда, в конце концов, исчезают, но некоторые из них являются более быстрыми и холодными, чем остальные. Соответственно, существуют большие туннели, где воздух едва движется, тогда, как в полностью идентичных им проходах бушуют ураганы. Схожим образом, существуют крошечные коридорчики, в которых практически нет ветра, тогда как в других местах, которые практически ничем не отличаются от них, воздух мчится через туннели так быстро, что бедолаг, оказывающихся на его пути, срывает с места и бросает вперед, подобно стреле, выпущенной из лука. Более того, нет никакой

возможности определить, где и когда новый аэродинамический поток ворвется в тот или иной туннель; стены большинства проходов содержат такое количество крошечных трещин и расщелин, что любому чужаку практически невозможно будет предсказать изменение ветра. В результате этого, рубака может пройти несколько шагов по довольно спокойному месту только для того, чтобы обнаружить, что ветер впереди завывает и стонет, подобно безумной баньши.

Путешествие по бесконечным пещерам Пандемониума еще сильнее усложняется отвратительными водами, текущими здесь. В большей части проходов обязательно встретится поток, размеры которого могут варьироваться от узенького ручейка до огромной подземной реки. В большинстве мест, эти потоки текут вдоль стен – хотя, учитывая особенности гравитации Пандемониума, это значит, что они могут перескакивать с пола на потолок, а затем обратно. Но в некоторых местах, где потоки воды оказались выровнены по центру туннеля, они, в действительности, текут в воздухе посреди прохода, где гравитация находится в равновесии. Если они двигаются очень быстро, то эти воздушные потоки могут разбрасывать множество брызг, которые притягивает к стенам туннелей, и которые заполняют воздух маслянистым туманом и делают стены туннелей очень скользкими. Конечно же, неустойчивость является не единственной опасностью, которую могут представлять воды Пандемониума: Рубака должен помнить о том, что некоторые из этих потоков являются ответвлениями Реки Стикс, которая обладает неприятной привычкой лишать рубак памяти.

Река Стикс

Как говорится в легендах многих праймовых миров, Река Стикс является рекой забвения. Отпив из её вод - или просто прикоснувшись к ним, на большинстве планов - глупец забудет все, что он когда-либо знал. Однако, воды этой реки на Пандемониуме не так опасны, как в Бездне и на других планах, в основном потому, что они в большинстве своем не так глубоки, и не так пропитаны злом (и при этом являются не настолько темными и маслянистыми). Простое прикосновение к водам Стикса на Пандемониуме не приводит к таким опасным последствиям, как на других планах (да и случайно прикоснуться к одному из немногочисленных ответвлений Стикса здесь будет сложновато). Тем не менее, каждый, кто выпьет из Стикса, должен будет сделать спас-бросок против заклинания. Если этот спас-бросок провален, то бедолага навсегда теряет всю свою память (включая все заклинания, классовые способности и мировозрение). Даже если глупец делает спас-бросок успешно, то он забывает весь прошедший день. Таким образом, рубакам лучше использовать свою собственную воду на этом плане, и глупцам, падающим в один из здешних потоков, лучше держать рты закрытыми!

Тем не менее, подобные падения несут в себе еще одну опасность: Глубокие потоки обычно несутся очень и очень быстро, и потому они с легкостью могут унести с собой странника. А, учитывая то, что Стикс течет по всем остальным Нижним Планам, делая это весьма любопытным образом - никто, за исключением загадочных лодочников Стикса не может разобраться в его запутанном русле - то бойцы, которых уносят его воды, могут оказаться в

любой точке Нижних Планов (из Стикса да на кол, так сказать). А оказаться на Геенне в том случае, если рубака готовился к путешествию по Пандемониуме, вряд ли захочется даже самому опытному мироходцу.

Но если здешние воды настолько опасны, то, что же пьют обитатели Пандемониума? Ну, все дело в том, что даже здесь есть несколько безопасных озер, особенно на верхних слоях. Естественно, что они обычно становятся центрами обитаемых территорий этого плана. И некоторым из обитателей этого плана известны методы, с помощью которых можно сделать безвредной даже воду Стикса. Но всегда находятся какие-то глупцы, которые во время своего первого путешествия на Пандемониум припадают к водам Стикса и навсегда теряют возможность избежать этой опасности. Все дело в том, что всякий раз, когда они пьют воду из Стикса, они теряют память, и ничего не могут поделать с этим. Эти безумцы просто скитаются по Пандемониуму, даже не догадываясь о том, что случилось с ними. Конечно же, вероятность выжить в подобных условиях очень и очень мала. Что-то хищное однажды неминуемо натолкнется на них, и, рано или поздно, воспользуется их слабоумием.

Обитатели Стикса

Харон и ему подобные никогда не поднимаются высоко к истокам Стикса. Они предпочитают бороздить более глубокие и широкие рукава. И потому, если ответвление Стикса недостаточно глубоко для того, чтобы в него вошло каноэ, рубака уж точно не встретится с этими призрачными лодочниками, хотя очень сомнительно, чтобы эта встреча состоялась даже в том случае, если глубина будет достаточной. (Все дело в том, что марраэнолоты хорошо понимают, что они вряд ли заработают много денег, пытаясь перевезти глупцов через ручейки, которые они с легкостью могут пересечь и сами). То же самое относится и к большей части других обитателей Стикса - подобных гидролотам. Они предпочитают более глубокие и зловещие воды, и потому они не слишком часто заходят в небольшие ручейки Пандемониума - их можно встретить лишь в самых больших из них.

Однако не следует забывать о том, что в, и вокруг небольших ручейков и потоков обитают большие улитки, личинки и пиявки, слепые змеи-альбиносы, миноги, квипперы (пресноводные пираньи), моллюски, большие лангусты и пресноводные крабы. Праймы часто удивляются размеру всех этих существ. Но, несмотря на то, что они достаточно велики для того, чтобы создавать проблемы (обитатели вод Пандемониума; не праймы), относительно немногие из них достигают гигантских размеров.

Безумие

Я не сумасшедший! И если ты еще раз назовешь меня сумасшедшим, то я убью тебя - понял!?
-Обитатель Пандемониума

Выражение "безумный шум" на Пандемониуме - это не просто слова. Здесь существует реальная опасность сойти с ума от воя ветра. В определенной степени, все обитающие на этом плане являются сумасшедшие. Некоторые из

них достигли крайних пределов безумия, но большинство остается относительно нормальным, и сумасшествие этих существ проявляется всего в одном аспекте.

Правила безумия, приведенные далее, призваны добавить атмосферности опасностям Пандемониума. Проблема состоит в том, что данные правила вполне могут лишить игроков контроля над их персонажами или заметно приуменьшить их героизм. Кроме того, Мастер должен помнить о том, что эти правила созданы для того, чтобы направлять отыгрыш, а не заменять его. Не следует забывать и о том, что за исключением установленной механики, игроки могут подстраивать все описания под характеры своих героев. Когда игровые персонажи начинают сходить с ума от ревущих ветров Пандемониума, Мастер должен объяснить им происходящее, указав, на какой стадии безумия они находятся, а затем заставить их отыгрывать данное состояние. Тем не менее, если игрокам слишком сложно сделать это, то не настаивайте. Главное - и так было, и будет всегда - получать удовольствие от игры.

Да, кстати, использование в качестве звукового фона для игры записи ревущего ветра, или, по крайней мере, свиста или гула, напоминающего ветер, который будет воздействовать на игроков на протяжении всего времени, которое они посвятят общению или составлению планов, очень поможет вам погрузиться в атмосферу Пандемониума. Таким образом, у вас будет гораздо больше возможностей добиться качественного отыгрыша.

Странники, посещающие Пандемониум - включая и игровых персонажей - должны периодически делать спас-броски против парализации, назначаемые Мастером. Если спас-бросок успешен, то ничего не происходит. Тем не менее, если он провален, то персонаж делает шаг вперед по четырехэтапному пути "безумия ветра", который описан ниже. Существа, обитающие на этом плане, предположительно прошли его до конца уже довольно давно.

Когда именно и как часто необходимо делать броски, определяет Мастер. Обычно, каждый день делается по одному броску, но в особенно шумных частях плана, они могут производиться более часто (возможно даже, раз в час), тогда как относительно спокойные области могут вообще не требовать бросков. Кроме того, на частоту бросков влияет наличие или отсутствие укрытия. Пока герои находятся в каком-то здании, они, обычно, не должны делать броски. Несмотря на то, что они все еще слышат вой ветра, стены внушают им определенное чувство безопасности. С другой стороны, пока рубаки спят, их подсознание более уязвимо, и потому даже в убежищах их, скорее всего, будут посещать кошмары, вызванные шумом. Следовательно, Мастер вполне может сделать спас-броски против парализации прямо посреди ночи. Важнее всего, чтобы Мастер производил их в подходящие по драматизму моменты. В первую очередь, вы должны поддерживать с их помощью драматичность приключения, а не отвлекать игроков от происходящего, и уж тем более не прерывать что-то важное.

Безумие, вызываемое шумом Пандемониума, является достаточно длительным процессом, который состоит из четырех фаз. Ученые Сигила классифицировали их следующим образом:

1)Разочарование;
2)Отчаяние;
3)Истерия
4)Смирение
Хотя может показаться, что это не слишком подходящие термины, они, тем не менее, очень хорошо описывают данный процесс.

Заметьте, что за исключением *желания* или подобного ему заклинания, нет никакого способа избавиться от "безумия ветра" – только с помощью исчезновения непосредственного источника безумия. Другими словами, рубака, который достиг второй стадии безумия, избавляется от всех его симптомов в том случае, если он покидает Пандемониум; тем не менее, если он когда-либо возвращается на этот план, то он сразу же начинает вести себя так, если бы находился на этой же второй стадии, независимо от того, сколько времени прошло между данными визитами.

◊ *Первая Стадия: Разочарование*. На этой стадии, рубаками овладевает досада и разочарование. Они становятся раздражительными, их постоянно бесят самые незначительные происшествия, и они с нетерпением дожидаются возможности как можно скорее закончить свои дела на этом плане (и покинуть Пандемониум вместе с его шумом). Персонажи, находящиеся на этой стадии, не хотят планировать или общаться, они желают действовать.

Однако Мастер должен помнить о том, куда может завести подобное поведение, и потому он должен внимательно следить за происходящим. Вы должны быть готовы вернуть игроков к игре в том случае, если несколько очень хороших, но обидных комментариев, начнут переходить в словесную перепалку.

"Разочаровавшиеся" персонажи получают отрицательный модификатор -1 к Мудрости и Интеллекту во всех случаях, когда слышат шум ветра.

◊ *Вторая Стадия: Отчаяние*. На второй стадии, странники чувствуют себя абсолютно беспомощными. Если кажется, что ничто не может победить бесконечный шум, то зачем же бороться с ним? Бедолаги, оказывающиеся на этой стадии, ничего не делают по собственной воле. Если они находятся вместе с партией, занимающейся составлением планов, то они будут просто мрачно смотреть в одну точку, периодически вздыхая, и не принимая никакого участия в дискуссии. Под давлением, они согласятся со всем сказанным, но без какого-либо энтузиазма, и вряд ли смогут сказать что-то полезное. Как только партия начинает двигаться, эти персонажи апатично следуют за ней. Тем не менее, в сражении они дерутся действительно отчаянно - почти, как берсерки. Это объясняется тем, что внешняя безнадежность является всего лишь маской, под которой скрывается внутренний хаос и смятение. Глубоко внутри, эти рубаки уже готовы пересечь грань, отделяющую их от третьей стадии, истерии. "Отчаявшиеся" персонажи автоматически ошарашиваются в сражении, даже если оставшаяся часть партии выигрывает инициативу. Но как только эти герои бросаются в бой, они получают положительный модификатор +1 к броскам атаки и урона.

◊ *Третья Стадия: Истерия*. Когда странники достигают этой стадии, они полностью теряют какую-либо надежду избавиться от шума Пандемониума. Сразу же после провала спас-броска, они начинают безумно метаться по туннелям и коридорам, издавая дикие крики, угрожая всем, кто встает на их пути, умоляя богов о милосердии и так далее. (Это продолжается в течение стольких минут, скольких пунктов не хватило персонажу для успеха во время спас-броска). В конце концов, они падают на землю, уставшие и истощенные, после чего начинают раскачиваться взад-вперед, зажимая руками глаза и уши. В зависимости от их характера, герои могут рыдать, или же сжав зубы шептать проклятья. Если кто-то прикасается к ним, то они вздрагивают, но при этом их можно поставить на ноги и увести. Но при этом они не откроют глаз и не перестанут зажимать уши. Очевидно, что в подобном состоянии странники не могут сражаться, накладывать заклинания или заниматься какой-либо иной полезной деятельностью.

Если их уводят в укрытие, то эти рубаки выходят из состояния истерии и начинают действовать так, если бы находились на второй стадии. Тем не менее, как только они покидают убежище, несчастных снова охватывает истерия. При этом очевидно, что эти рубаки вряд ли захотят покидать свое укрытие. Неудивительно, что истерия является наиболее неприятным состоянием персонажа, и потому игрокам оно вряд ли понравится. В этом случае, Мастер должен предоставить им максимальную свободу отыгрыша. Кроме того, он может ограничить количество столкновений в тех случаях, когда персонаж является беспомощным, в результате чего темп приключения ускорится, и время, которое необходимо будет провести герою на этой стадии, пролетит быстрее.

◊ *Стадия Четвертая: Смирение*. К этому моменту, странник уже частично свыкся с бесконечным воем ветра. Бедолаги на этой стадии воспринимают шум, как нечто неотвратимое и неизбежное (во всяком случае, до тех пор, пока они находятся на Пандемониуме), и научились игнорировать боль, которую он вызывал у них раньше. Конечно же, игнорирование боли еще не спасает от неё полностью. Вместо этого, она начинает проявляться каким-то другим образом: в виде неровного тика, фобии, мании или аллергии. Что именно происходит - зависит от персонажа.

Игроки, персонажи которых достигли этой стадии, должны определить безумие своих персонажей. В идеале, оно должно соответствовать характеру и прошлому персонажа, или, каким-то образом, выражать их. К примеру, паладин мог бы бесконечно протирать свою броню, снимая её на каждом привале и смазывая своих доспехи маслом, после чего, продолжая автоматически полировать их даже в пути. Сходим образом, вор мог бы постоянно держать одну руку в своем кошельке, все время, считая и пересчитывая лежащие там монеты; или же он мог бы каждые несколько секунд бросать через плечо встревоженные взгляды, даже находясь в безопасном месте. Игроки могут начать с чего-то подобного, а затем развить это простое безумие в нечто более сложное, если им придет в голову подходящая идея, и Мастер одобрит её. Для начала вы можете воспользоваться приведенной ниже таблицей.

Определяя безумие неигровых персонажей, Мастер должен помнить о том, что в большинстве случае оно должно быть более суровым и неприятным, чем у игровых персонажей. В конце концов, большая часть неигровых персонажей провела на Пандемониуме гораздо большее количество времени и не собирается его покидать. И потому будет вполне естественным, если план повлияет на них сильнее, чем на недавно прибывших героев. К примеру, если герой-паладин может постоянно полировать и начищать свой доспех, то неигровой персонаж через каждые несколько предложений может вцепляться на неё с криком "Жуки... проклятые жуки!". И если персонаж-вор просто все время оглядывается, то неигровой персонаж, живущий на Пандемониуме, может постоянно находиться в движении, бегая вокруг человека даже во время разговора, уворачиваясь от воображаемых ударов, крутясь волчком для того, чтобы заглянуть себе за спину и так далее. При описании неигровых персонажей, живущих на этом плане, упоминается и свойственное им безумие.

Среди опытных авантюристов Внешних Планов подобные примеры безумия ветра считаются чем-то вроде почетной отметины, символа опытности и умения выживать даже в самых сложных ситуациях. О них никогда не говорят напрямую; это считается очень неловким и почти неприличным, как если бы кто-то сказал бойцу-ветерану: "Эй, я заметил, что у тебя нет половины левой руки и у тебя такой отвратительный шрам поперек лица... должно быть, ты в свое время славно повоевал, не так ли?" Но опытные рубаки всегда рады заметить внезапное появление тика, заикания или какого-либо другого проявления идиосинкразии у своих товарищей при переходе на Пандемониум. Это указывает на то, что они уже были на этом плане и познали его суть. (Конечно же, для Невежд это обычно оказывается шоком, так как на их глазах, нанятый ими проводник, который в Сигиле казался таким опытным и уверенным в себе, начинает содрогаться в конвульсиях и пускать пену изо рта).

Всеобщее Безумие

Мастеру может оказаться довольно сложно придумать новую разновидность безумия для каждого персонажа, который сходит с ума в объятьях бесконечных ветров Пандемониума. Для того чтобы облегчить ему эту задачу, ниже приведена таблица, которая содержит возможные разновидности безумия, которые могут быть сложными, хотя при этом вполне играбельными. Кроме того, могут подойти и другие умственные расстройства: предложите подумать над этим самим игрокам. Игроки, которые сами выберут безумие своего персонажа, с большей вероятностью смогут отыграть его.
Рассеянность: Упс...
Амнезия: Я не помню вас.
"Звериные Чувства": Я могу почувствовать аромат цветка во время урагана. Эй, мы идем по ветру или за ветром?
Лаянье: Гав, гав, гауууу!
"Черная Воронка в Мешке": О боги, я потерял это!
Маниакальный Лжец: Да, я тот самый посланник, которого вы ищете.
Конспиратор: Если вы задумаетесь над этим, то поймете, что фракции - это всего лишь завеса, и все глупцы, которые состоят в них - это обычные Невежды. Да, баатезу меня побери, это Невежды. Никто другой не может быть так глуп.
Своеволие: Я отказываюсь.

Мания Танцев: Эй, девочка, а теперь давай вправо, а затем мы пройдем по кругу.
Заблуждение: Я умею летать, говорю тебе.
Боязнь Крови: Ой, я сейчас упаду в обморок.
Боязнь Болезни: Вы не знаете, где оно лежало?
Боязнь Высоты: Нет, я туда не полезу!
Боязнь Магии: Я не буду прикасаться к этому. А вдруг оно взорвется?
Боязнь Шума: Шшш, я пытаюсь сосредоточиться.
Боязнь Нежити: Они хотят сожрать мой мозг!
Боязнь Воды: Купаться - это очень опасно, если вы не знали. И какое вам дело, как я пахну?
Иностранный Акцент: Я прынц этых цыган, как ты выдыш.
Забывчивость: Так как говорите, звали того фактола? Ну, того, который нас нанял.
Суетливость: Немного влево. Нет, подождите, немного назад.
Жадность: Мое, это все мое!
Галлюцинации: Вы видите этот город? Вон там, чуть правее, на горизонте.
Вой: Гав, гав, ууууууууу!
Ипохондрик: Мне кажется, я получил от этой крысы ликантропию.
Изнуренность: Пойди туда, найди то, сделать это. Что еще?
Клептомания: Мне нужно это, нужно это, нужно это, дайте мне это, оно мне нужно.
Смешливость: Вы, Убийцы Милосердия, очень смешные.
Меланхолия: Конечно же, это бесполезно... Можете не утруждать себя...
Хаотичность: Я нашел этот материальный компонент где-то здесь.
Перевоплощение: Вы не узнаете меня? Я фактол Чувствующих, глупец.
Раздвоение Личности: Да, конечно... Нет, никогда.
Немота: <Отказывается говорить.>
Нарколепсия: <Зевок.> Извините, я вот-вот засну...
Педантичность: Вам придется подождать, пока я не счищу кровь с доспехов.
Нервозность: Что это? Вы ничего не слышали? Я что-то слышал.
Отсутствие Чувства Направления: Мы не заблудились. Без паники!
Нудность: Доспехи такие неудобные, такие тесные. Я просто не могу дышать.
Навязчивая Идея: Мы не можем уйти, пока мы не сосчитаем все и не разложим по полочкам.
Ходок: Если я не могу двигаться, то я сержусь. Вам очень не понравится, если я рассержусь.
Паранойя: Они вот-вот будут здесь.
Вечный Цинизм: Ты лорд 7-ого уровня Бездны? Да, по тебе видно.
Фотомания: Выключите этот проклятый свет!
"Овладение": Он сидит в моем мозгу; он заставил меня делать это.
Пиромания: Здесь так темно, что без огня не обойтись, тут просто необходим свет.
Вспыльчивый Нрав: Мне ни к чему связываться с тобой, и не собираюсь утруждать себя этим.
Неистовый Оптимизм: Ну гористо, ну и что? Мы справимся с ним.
Неистовый Пессимизм: Это никогда не сработает.
Расист: Гитиянки, гитзераи, все вы уроды.
Задиристость: Рррр! Клинки прямо за спиной - мне до них не достать!
Припадки: <Крик, вздох, плевок, молчание>

Заострение: Нужен более острый край, более острый край, более острый край.
Бритвенная Мания: Не сейчас - я до сих пор не закончил с этой щетиной - и бровями.
Ошеломление: Что?
Болтун: Вы знаете, я думаю, что иногда я просто не могу находиться в спокойствии, но кто может сказать, что скрывается в моем разуме? Так что...
Устная Путаница: Я имеют в виду то, что я имею в виду.
"Видения": Мой бог приказал мне сказать вам...
Ксенофобия: Я не знаю его. А что, если он – зло?

Магические Условия

Маги на Пандемониуме сталкиваются с двумя проблемами, связанными с применением магии. Первая из них состоит в том, что, подобно всем остальным Внешним Планам, Пандемониум обладает своей собственной магической природой, которая влияет на используемые здесь заклинания. Вторая связана с физической природой этого плана, которая так же влияет на заклинателей. Звучит странно? Ну что ж, как бы то ни было, все безумные маги этого плана рано или поздно сталкиваются с этими проблемами. Однако если присмотреться к ним получше, то все станет ясно.

Магическая Природа

Как и любой другой Внешний План, находящийся на хаотичной стороне Великого Кольца, Пандемониум оказывает влияние на следующие магические школы. (Влияние, описанное в *сеттинге Планскейпа,* не упоминается здесь, так как мы решили обратиться только к тому воздействию, которое является уникальным для Пандемониума).

Изменения. Заклинания этой школы - особенно те, которые призывают материальные предметы (подобные *плотному туману*) или преображают материю (как в случае с *самоизменением*), подвергаются достаточно тонкому воздействию со стороны хаотичной и злобной природы этого плана. Хаос вытягивает из них энергию, в результате чего их действие сокращается так, если бы маг был на один уровень ниже (до минимума в 1 раунд). Зло, в свою очередь, проникает в эти заклинания, в результате чего появляющиеся образы, запахи, звуки и предметы оказываются несколько искаженными и извращенными. К примеру, *превращенные* существа будут выглядеть более злобными, чем обычно, *воздушная вода* будет обладать слегка серным вкусом и запахом и так далее.

Колдовство/Вызывания. Изменения этой школы полностью соответствуют тому, что описано в *сеттинге Планскейпа*. Тем не менее, следует отметить, что заклинания *спутника, ограниченного желания* и *желания* не действуют на этом плане.

Гадания. Темная и хаотичная природа Пандемониума негативно влияет на заклинания этой школы, в результате чего информация, предоставляемая ими, оказывается путанной и малопонятной. Всякий раз, когда применяется одно из заклинаний школы Гаданий, Мастер должен сделать тайный спас-бросок против

парализации для мага, что представляет собой испытание его воли, необходимое для определения того, сумел ли он должным образом проникнуть в суть заклятья. Если спас-бросок успешен, то заклинание действует так же, как и обычно. В противном случае, Мастер должен дать магу неправильную информацию.

Некромантия. Учитывая то, что Пандемониум находится на границе с Нижними Планами, на этом плане прослеживается определенное преобладание негативной энергии над позитивной. По этой причине, заклинания школы Некромантии, которые создают жизнь (подобно *клону* или *реинкарнации*) накладываются здесь немного тяжелее, чем обычно. Волшебник должен сделать успешный бросок Интеллекта для того, чтобы заклинание сработало так, как нужно; в противном случае, оно пропадает впустую. С другой стороны, некромантические заклинания, наносящие вред или управляющие нежитью, действуют так же, как и обычно.

Дикая Магия. Дикая магия усиливается на этом плане. Вдобавок к дополнительному заклинательному уровню, дикий маг должен дважды делать бросок изменения уровней и использовать наиболее экстремальный результат (смотрите раздел, посвященный дикой магии на Лимбо, где это описано более подробно). Если один из двух результатов вызывает дикую волну, то волна появляется.

Элементальные Школы. Пандемониум в основном состоит из камня и ветра с незначительными примесями воды и без малейших следов огня. Соответственно, если на этом плане есть ключи для призывания псевдоэлементалов земли, воздуха или воды, то неудивительно, что псевдоэлементалей огня призвать здесь невозможно. Тем не менее, маг должен помнить о том, что псевдоэлементалы, вызванные на этом плане, являются хаотичными, и отличаются злобностью и склонностью к безумию. Это значит, что они не будут столь же покорными, как и обычные элементалы, которые способны вызвать у волшебника серьезные проблемы только в том случае, если он не сможет как следует сформулировать приказ.

Физическая Природа

Некоторые из особых условий применения магии на Пандемониуме являются скорее не магическими, а естественными, и объясняются особенностями самого плана. Короче говоря, магам сложнее накладывать свои заклинания в темноте, когда ветер вырывает материальные компоненты у них из рук и воет так, что они не слышат того, о чем они думают, не говоря уже о том, что они говорят.

Прежде всего, необходимо отметить, что уровень шума в большинстве районов Пандемониума является достаточным для вызова *глухоты*, полностью отвечающей одноименному заклинанию. В некоторых местах, вой ветра может даже нанести физический вред, подобно заклинанию *вопля*. В самых ветреных местах, Мастер может увеличить отрицательный модификатор броска ошарашивания для этих заклинаний. Кроме того, он должен учитывать вероятность неправильного наложения заклинаний с устными компонентами, которая должна увеличиваться или уменьшаться в зависимости от степени

шума. И, наконец, в самых шумных местах, значение звукового урона может увеличиться на один или два кубика.

Кроме того, заклинания, частично или полностью направленные на вызов звука - подобные *фальшивому звуку, посланию, совету*, различным *Словам Силы* и многим другим - практически не действуют из-за рева ветра. В большинстве случаев, область их действия ограничивается радиусом 10 футов от эпицентра заклинания (но в любом случае, это определяется Мастером). Однако, за пределами этого радиуса вероятность того, что они не сработают, равняется удвоенной вероятности бездействия самого заклинания. К примеру, если Мастер решает, что ветер настолько силен, что существует 20% вероятность того, что заклинание не подействует, то за пределами 10 футов от эпицентра заклинания вероятность бездействия заклинания будет достигать 40%, даже если само заклинание было наложено успешно!

Но звук не является единственной проблемой, которая ожидает магов на Пандемониуме. В большинстве мест, ветра Пандемониума настолько сильны, что от магов и священников, которые используют заклинания с материальными компонентами, требуется бросок Ловкости. Если этот бросок провален, то ветер вырывает эти компоненты из рук заклинателя, и уносит до того, как ему удается завершить заклятье. Другими словами, заклинание пропадает впустую: оно не срабатывает, но при этом исчезает из памяти заклинателя.

Схожим образом, заклинания, которые вызывают какие-либо газы или пламя так же бесполезны на Пандемониуме.

Проще говоря, только безумец приходит на Пандемониум с набором заклинаний, для которых требуется масса материальных компонентов, для действия которых необходим звук, или которые порождают то, что может быть с легкостью унесено ветром. (Подсказка: Не берите заклинания *магического рта* или *шепота ветра*).

Заклинательные ключи

Учитывая природу Пандемониума, состоящую из ветров, несущихся среди камней, неудивительно, что здешние заклинательные ключи обычно состоят из двух этих ингредиентов. Флейты, свистки и кувшины, вырезанные из камня Пандемониума, используются чаще всего, и с их помощью маги ловят здешние ветра. Некоторые производят всего один, резкий звук, тогда как другие звучат по-разному и вразнобой. (В случае с кувшинами, некоторые заклинатели добавляют воду из близлежащего ручья для того, чтобы изменить общий тон). Различные звуки, звуковые комбинации и секвенции выступают в роли различных заклинательных ключей. Обычно, чем резче и неприятнее звук, тем лучше действует заклинание. И не забудьте о том, что звук должен быть достаточно громким для того, чтобы маг услышал его среди воя ветра, характерного для этого плана.

Многие барды приходят на Пандемониум для того, чтобы поэкспериментировать с этим сочетанием магии и музыки. Некоторым из них даже удается обрести здесь некое просветление, хотя даже те, кому не так

повезло, добавляют к своей музыке некие элементы безумия. Тифлинги являются наиболее благодарными слушателями "затронутых" таким образом музыкантов.

Силовые ключи

Силы Пандемониума являются достаточно затворническими и недоверчивыми по сравнению с богами других планов. Соответственно, они очень редко наделяют своих последователей силовыми ключами. Когда они все же предоставляют кому-то один из них, то этот ключ, чаще всего, принадлежит к сфере Очарования (для дальнейшего распространения хаоса), Охраны (для защиты наиболее ценных своих агентов) или Некромантии (для распространения зла).

Обитатели Пандемониума

Очевидно, что Пандемониум не является райским уголком Внешних Планов. Немногие рубаки захотят провести свою жизнь в темных, мокрых туннелях, в которых завывают сверхъестественные и опасные ветра, которые когда-нибудь неминуемо сведут их с ума. В результате этого, на данном плане живет не так уж много живых существ, в отличие от других миров Великого Кольца. Более того, это, возможно, самый пустынный из всех планов. Конечно же, на других планах есть места, которые практически необитаемы, но ни один другой мир не является таким пустынным и безлюдным в глобальных масштабах, как Пандемониум.

Живущие здесь существа обычно оказались здесь именно из-за этой безлюдности. Здесь можно встретить несколько сил - в большинстве своем очень скрытных и желающих укрыться от своих врагов. (К примеру, Локи специально основал здесь свое королевство для того, чтобы ему было, где спрятаться, когда другие Северные боги снова захотят свернуть ему шею).

Кроме того, здесь обитают души тех праймов, которые поклонялись одному из этих божеств. Но на самом деле, здесь нет какой-либо коренной расы, как в случае с танар'ри Бездны или слаадами Лимбо - или даже гитзераями Лимбо, которые поселились там относительно недавно (недавно с точки зрения веков и поколений). С другой стороны, Мрачная Каббала в некотором плане сделала этот план своим собственным, так как здесь всегда можно встретить очень многих представителей этой фракции. Кроме того, не следует забывать о значительном количестве самых различных существ, которые были изгнаны на этот план когда-то давным-давно, и которые так и не смогли покинуть его или же - подобно богам Пандемониума - решили, что это прекрасное место, в котором можно будет укрыться. В некоторых случаях, наследники этих существ до сих пор живут здесь, следуя законам своих странных цивилизаций.

Кроме того, этот план довольно часто пересекают странники из других миров, подобные отрядам танар'ри, следующим из Бездны, любопытным слаадам или гитзераям с Лимбо и, конечно же, авантюристам из любого уголка мироздания.

Силы

Всем, за исключением Невежд, очевидно, что вероятность встретиться с одной из здешних сил практически равна нулю. Конечно же, никто, за исключением Невежд, не захочет вообще встречаться с силой. Силы обладают неприятной склонностью ограничивать свободу воли человека. Тем не менее, учитывая то, что силы обладают еще одной не менее неприятной склонностью, которая выражается в том, что они занимают значительные пространства земли и называют их своими собственными, всегда существует вероятность того, что глупец случайно забредет в какое-то королевство и столкнется с хранителем или стражем силы. И потому вполне естественно, что мы хотим хотя бы назвать эти силы.

К числу богов, которые обитают на Пандемониуме, относятся Локи из Северного Пантеона, странствующее божество гноллов, которое зовут Горелликом, Хруггек, бог багбиров, Дииринка, богиня дерро, Хо Масуби из японского пантеона, Королева Воздуха и Тьмы фэйри, а так же Орил Морозная Дева и Талос Разрушитель из сеттинга Забытых Королевств.

Представители

Силы Пандемониума не слишком-то интересуются окружающей вселенной, и больше погружены в свои собственные планы, заговоры и интриги. Очень сомнительно, чтобы странник столкнулся с одним из их представителей, если, конечно же, он случайно не окажется на его пути.

Представителями Локи являются гиганты его королевства, а так же быстрые и умные воры. Хруггеку служат багбиры, а Гореллик не утруждает себя морокой с представителями (его интересует только следующая его добыча). Орил использует морозных гигантов и зимних волков для исполнения своих холодных приказов, а Талос предпочитает даровать (временно) силу своим человеческим просителями.

Интересы Королевы Воздуха и Тьмы представляет нежить, которая оказалась в её власти и злые фэйри (квиклинги и спригганы). Они руководствуются приказами Королевы и, в действительности, не имеют собственной воли; их можно встретить только во время очередной миссии, связанной с развращением и уничтожением Благого Двора.

Просители

Несмотря на тот факт, что большая часть просителей этого плана поклоняется различным силам, все они обладают несколькими общими особенностями. Знание этих особенностей может не раз спасти от гибели странника, который путешествует по Пандемониуму.

Первая из этих особенностей уже упоминалась ранее. Прежде всего, необходимо помнить, что в какой-то степени все просители Пандемониума безумны, что объясняется все теми же адскими ветрами этого плана. Чаще всего, это безумие не представляет ничего серьезного или исключительно

опасного, но практически всегда оно оказывается весьма неприятным для тех, кто пытается пообщаться с ними.

Во-вторых, следует помнить о том, что все просители Пандемониума невидимы для инфравиденья. При обычном свете они кажутся вполне материальными, и к ним легко можно прикоснуться. Но они не выделяют какого-либо тепла, и потому они практически идеально сливаются со стенами плана. Некоторые мудрецы называют это "защитной окраской", призванной защитить их от захаживающих сюда танар'ри, так как в противном случае их давно бы уже захватили в плен и отправили на поля Кровавой Войны. Как бы то ни было, подобное свойство может вызвать немало проблем у странников, полагающихся на инфравиденье.

Очевидно, что просители могут без особых проблем "видеть" в темноте их плана. Кажется, будто они обладают неким шестым чувством, подобным звуковому радару летучей мыши, и потому они способны без каких-либо проблем передвигаться даже при полном отсутствии света. (Благодаря этому они могут "видеть" на расстоянии до 120 футов в кромешную тьму). Конечно же, они обладают и обычными глазами и могут видеть и при обычном свете, если, конечно же, он где-то присутствует. Тем не менее, это не мешает им параллельно с этим использовать их шестое чувство. Однако в ветреных местах эта способность несколько ограничивается (до минимума в 30 футов).

Вдобавок к указанным выше особенностям, просители Пандемониума обладают еще одной общей чертой: Все они уже физически адаптировались к воздействию ветра. Просители этого плана являются худощавыми и костлявыми - чуть ли не скелетоподобными - с острыми, прямыми чертами и гладкой, безволосой кожей и они практически не носят одежды. Все это приводит к тому, что ветер просто скользит по их телам, не встречая каких-либо препятствий, и потому их не уносит вдаль так, как это часто бывает с "чужаками". Кроме того, у них очень большие ноги с длинными, когтистыми пальцами, и их руки так же являются необычайно длинными и когтистыми, что позволяет им хорошо цепляться за каменные стены этого плана. Соответственно, когда других существ поднимает в воздух и уносит куда-то в результате неожиданного порыва ветра, просители Пандемониума могут вцепиться в камни и дождаться, пока ветер не стихнет.

Благодаря тому, что просители этого плана привыкли иметь дело со сводящим с ума окружением, они обладают иммунитетом ко всем заклинаниям, которые вызывают какое-либо безумие или сумасшествие (как в случае с *заблуждением, истерикой Таши, замешательство, хаосом, слабоумием* и *непреодолимым танцем Отто*). Они так же делают спас-бросок против заклинания при воздействии на них заклятья *чтения мыслей*.

Сосланные

Существует еще один разряд обитателей Пандемониума о котором вряд ли когда-либо слышали праймы (но чего же можно еще ожидать от праймов, кроме как невежества). Ученые Сигила называют этот разряд Сосланными. Тем не менее, несмотря на свое имя, эти существа не являются единой группировкой,

во всяком случае, не более чем городские нищие. Вместо этого, термин "Сосланные" является всего лишь общим определением всех небольших очагов жизни Пандемониума, которые не вписываются в представленные выше категории. Этот термин был избран потому, что многие обитатели этого плана в действительности оказались здесь потому, что они (или их далекие предки) обидели кого-то, у кого хватило силы отправить их на Пандемониум и отставить их там.

Большая часть Сосланных представляет собой те или иные кланы гоблинодов, что в основном объясняется живучестью этих рас и определенной предрасположенностью к подземной жизни. Но на Пандемониуме встречаются с другие существа, подобные многочисленным дуэгарам и дроу, и даже нескольким гномам и хафлингам. Кроме того, здесь можно встретить несколько человеческих банд. Однако не следует забывать о том, что на этом плане встречаются отдельные представители практических всех разумных рас, как впрочем, и одинокие танар'ри, повелители нежити и другие злобные существа.

Мрачная Каббала

Практически всегда на Пандемониуме находится несколько представителей Мрачной Каббалы. Безрадостные говорят, что они просто физически ощущают свою близость с Пандемониумом. Уже одного этого большинству странников хватает для того, чтобы счесть их безумными. Но Каббала утверждает, что безумие Пандемониума в действительности является путем понимания вселенной. Ведь, как говорят Безрадостные, вселенная и является безумием: в ней нет никакого смысла помимо того, который странник может найти в своей душе. Вой Пандемониума заставляет рубаку смириться с этим фактом. После этого, он познает безумие, поглядит на свою жизнь с другой стороны, и поймет, что у него все равно есть к чему стремиться. А индивидуальные желания являются единственным, что имеет какой-либо смысл там, где его не имеет сама вселенная.

Другие столкновения

Существует еще множество других существ, с которыми может столкнуться на этом плане неосторожный глупец. К их числу относятся танар'ри, минующие его на своем пути, раттеркины, слаады, которые бредут куда-то вдаль, гехрелеты, наемники-юголоты, баатезу, ушедшие далеко от дома (возможно, для выполнения какой-то диверсионной миссии), ларвы, которые прошли через один из порталов Бездны (и оказались здесь), ночные карги, наемники-гитзераи с Лимбо, кошмары, галлтриты и гремлины и, возможно, даже пара маэлефантов, оберегающих тайный арсенал какого-то лорда танар'ри, и многие, многие другие.

Слои Пандемониума

Пандемониум разделен на четыре слоя: Пандесмос, Коцитос, Флететон и Агатион. Несмотря на тот факт, что все они состоят из темных, ветреных,

подземных проходов, они достаточно различны, и даже глупец сможет без особого труда отличить их друг от друга.

Пандесмос

Пандесмос является первым слоем Пандемониума, и потому вполне естественно, что на нем всегда больше всего странников (хотя их все равно очень и очень немного). Кроме того, это наименее негостеприимный из слоев этого плана. Здесь самые большие пещеры и самые спокойные ветра, которые, правда, при этом только чуть слабее самых страшных бурь Прайма. Соответственно, это самый населенный из трех слоев. Именно здесь проживает большая часть сил Пандемониума, и именно на Пандесмосе существует наибольшая вероятность встретиться с путешественниками с соседних планов.

Большая часть Пандесмоса представляет собой ветреную и безлюдную землю, но при этом встречаются и отдельные места, которые более или менее заселены. Они могут варьироваться от заснеженных пустошей королевства Локи до хижины одинокого отшельника, хотя время от времени попадаются случайные города или цитадели, представляющие собой нечто среднее.

Безумный Дом
(Город)

Верь мне.
Вой с другими.
Тебе станет лучше.
-Марис Варроу

Характер. Члены Мрачной Каббалы поддерживают существование этой обширной цитадели в глубинах Пандесмоса для того, чтобы она выступала в качестве пристанища для путников. Первоначально, она была обычной таверной, окруженной стеной, которой Безрадостные даже не удосужились придумать название. Но однажды, некий умный странник назвал её "Безумным Домом", после того, как заблудился в одном из бесконечных крыльев этого места. По мере того, как она превращалась из таверны в цитадель, путешественники все чаще и чаще называли её именно так. Ну а Безрадостные, которым как всегда было все равно, без малейшего ропота приняли это название. Фактически, на воротах цитадели уже очень давно висят указательные знаки с этим названием, и теперь оно считается официальным.

Правитель. Марис Варроу (Pr/f/дворф/P(sp)12/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральная; безумие: паранойя), Хозяйка Гостиницы. Варроу занимает место Хозяйки Гостиницы (и, соответственно Леди цитадели) уже полдюжины десятилетий, и приблизительно столько же прошло с тех пор, как она впервые узрела "величественное безумие" Пандемониума. Когда она впервые пришла в Безумный Дом, в этом месте царил ужасающий хаос. Старый Хозяин Гостиницы удалился во "временное" путешествие около двух лет назад, и так и не вернулся. В его отсутствие, Персонал (городские министры) начали спорить о том, как нужно управлять городом, и так ни к чему и не пришли. Варроу пришла туда, увидела происходящее и начала отдавать приказы так, если бы

этот город принадлежал ей, и люди, как это ни странно, вернулись к работе. К тому моменту, когда они поняли, что в действительности фактол Сигила не посылал её сюда, они уже привыкли подчиняться ей. С тех пор она стала Хозяйкой Гостиницы. Некоторые члены Персонала подшучивают над тем, что будет "когда вернутся Хозяин", но Варроу не находит эти шутки такими уж смешными.

За Троном. Странник должен понимать, что благодаря тому, что Безрадостные не видят какого-либо смысла в существовании вселенной, у них полностью отсутствует борьба за власть в середине самой организации (хотя они борются с другими фракциями). Но это еще не означает того, что члены фракции не могут расходиться во мнениях.

К примеру, Джакс Блескрил (Pl/m/тифлинг/F11/Мрачная Каббала/Нейтральный; безумие: сильное заикание) был Казначеем Гостиницы до появления Марис Варроу, и с тех пор эта пара регулярно сталкивается лбами. Учитывая достаточно опасное окружение, в котором находится Безумный Дом (а располагается он прямо посреди одного из Нижних Планов), Блескрил направляет большую часть городских доходов на обеспечение его защиты, тогда как Варроу хочет потратить их с более эстетичной целью. Обычно, Блескрил выигрывает в этих спорах, хотя бы потому, что Варроу не хочет тратить свою энергию на то, чтобы переубедить этого упрямого рубаку.

Описание. Первоначально, Безумный Дом был обычной, безымянной гостиницей, окруженной стеной и расположенной в туннеле, диаметр которого равнялся приблизительно полумиле. Каменные стены гостиницы в основном должны были защищать посетителей от ветров Пандемониума, а не от возможных нападений. Дворик выступал в качестве склада: там не было ни собак, ни свиней, ни цыплят! В основном, гостиница служила местом для встреч, которое использовалось странниками, путешествующим по плану, а так же выступала в качестве временного укрытия от бушующих ветров. Вскоре она начала привлекать к себе просителей, у которых были драгоценные камни или руда, которые они обменивали на другие товары.

С течением времени, к гостинице были добавлены бесчисленные крылья, причем их действительно было так много, что даже слуги временами ухитрялись заблудиться там. Вскоре, вокруг начали появляться другие здания, возникавшие без какого-либо плана или порядка, но возводящиеся при этом вокруг первоначальной гостиницы и отвечающие потребностям её хозяев и посетителей. Вскоре, гостиница стала чем-то наподобие городской мэрии. По мере роста количества зданий, на это поселение стали все чаще и чаще нападать жители соседних планов. Местные жители решили построить еще одну стену, которая должна была окружать весь этот комплекс. Так возникла первая цитадель, центром которой стала Гостиница. С ходом времени, за стенами цитадели были построены новые здания, которые пришлось обнести новой стеной, и так далее, пока город не занял весь туннель, и не вышел за его пределы. В результате этого, рубака не может миновать этот проход, не войдя в город и не оставив за спиной его извилистый и ветреный лабиринт улочек.

Эти улицы заполнены людьми, так как не все жители города обитают в своих домах. Конечно же, у тех, у кого есть деньги, если и крыша над головой. Умные рубаки всегда найдут себе работу, которая обеспечит их пищей и кровом. Но всегда есть бедолаги, которыми обычно являются более безумные, чем обычно, просители, которые не способны ничего делать, и просто шляются по улицам, выпрашивая милостыню. Они могут вызвать определенный дискомфорт у странника своими воплями, подергиваниями и другими безумными выходками.

Милиция. Безумный Дом сложно назвать образцом порядка. Единственными причинами, по которым здесь существует "центральное правительство", является то, что 1) город достаточно невелик, и Хозяйка может его контролировать, 2) она отдает не слишком много приказов, 3) никто из местных жителей не стремится занять её место.

Потому неудивительно, что местная милиция не блистает дисциплиной и воинской подготовкой. Фактически, она состоит из дюжины громил (их количество время от времени изменяется, в зависимости от положения в городе), которых возглавляет Глава Громил (капитан стражи) Сайлас Малманнинг (Pr/m/человек/F7/T8/Обреченный; безумие: расцарапывает предплечья до крови). Эта группа исполняет функции городской полиции. Когда ему требуются большие силы, Малманнинг может завербовать любого жителя города - включая и его гостей - во всяком случае, до тех пор, пока он чувствует, что сможет оправдаться перед Хозяйкой Варроу после завершения кризиса.

Услуги. В Безумном Доме всегда есть, что купить, хотя и не всегда то, что нужно рубаке. Все дело в том, что Безумный Дом является чем-то наподобие исполинского караван-сарая. Обитатели всех окрестных земель приходят сюда для торговли, но здесь нет каких-либо природных ресурсов, которые можно было бы добывать, и уж тем более нет ремесленников, которые могли бы что-то изготовить. Более того, здешний рынок постоянно изменяется. Торговцы приходят, понимают, что они не могут выдержать шум ветров, и уходят; покупатели бессмысленно шатаются туда-сюда; а просители изредка захаживают в этом место с каким-то необычным камнем или предметом, найденным в пещерах, после чего его цена взлетает до небес, так как всем хочется приобрести его. В результате этого, продаваемые и приобретенные товары постоянно изменяются и меняются местами, и цены варьируются в таком же широком диапазоне. Все это приводит к тому, что рубака может прийти сюда и обнаружить множество магических мечей и полное отсутствие провианта, а затем заглянуть сюда через неделю и попасть на распродажу ламп, при полном отсутствии масла для них.

Поиски места, в котором можно было бы остановиться, являются столь же хаотичными. Различные заведения изменяют своих владельцев и функции в мгновение ока, в результате чего гостиница, в которой рубака останавливался в последний раз, может внезапно превратиться в склад. Хуже того, странник может заглянуть в город и найти огромное количество гостиниц и странноприимных домов, зарезервировать себе на неделю комнату, а затем вернуться туда через два дня и обнаружить, что неожиданный наплыв посетителей привел к тому, что все гостиницы забиты, и какой-то идиот хочет

вызвать его на поединок ради того, чтобы занять его комнату. Правила изменяются постоянно. Но путешественники, которые бывают здесь часто, знают наиболее надежные места и могут добиться достаточно качественных услуг в том случае, если заведут хорошие связи в городе, или же обзаведутся достаточно угрожающей репутацией (в конце концов, это несколько злой план). Очень хорошо известные рубаки могут даже попытаться вселиться в одно из крыльев Гостиницы, став гостями Хозяйки.

Местные Новости. Ходят слухи о том, что какой-то глупец пришел из города, расположенного на Коцитосе (смотрите ниже) с неким артефактом, который, предположительно, может призвать пропавших богов этого слоя. Но даже если это так, то в окружающем хаосе вряд ли кто-то будет беспокоиться об вселенских изменениях, к которым это может привести - в конце концов, жизнь всегда меняется. Но в последнее время в городе видели нескольких весьма законных типов, которые расспрашивали об этих слухах так, если бы считали их правдой. А учитывая явное презрение, которое они испытывают к свободе духа (а точнее хаотичной природе) Безумного Дома, и их постоянные призывы к порядку, то становится очевидным, что обстановка в городе накаляется. Рано или поздно, у этих глупцов будут большие неприятности, причем скорее рано, чем поздно. Малманнинг уже нанимает новых Громил для того, чтобы в случае чего защитить Гостиницу.

Зал Зимы
(Королевство)

Характер. Жди и собирай силы, и тогда твой день настанет. Предательство и обман ничем не хуже честной игры. Вынашивай в своем сердце ненависть и горечь. То, что не убьет тебя, сделает тебя сильнее. Вечная зима уже близко.

Сила. Локи (ЛС). Локи в своем королевстве является таким же непостоянным, как и в любом другом месте и хотя он любит человеческую кампанию (как и другие Северные силы), он решил не утруждать себя ею в этом месте. Он приходит в Зал Зимы только тогда, когда он чем-то обидел своих товарищей на Асгарде, и потому здесь у него всегда плохое настроение. Вечные снега, лежащие в этом королевстве, являются наиболее очевидным признаком этого; серии полубезумных пиров, за которыми следует мрачное и трудное пробуждение, являются другим, не менее очевидным знаком.

Описание. Зал Зимы является заснеженной частью Пандемониума, где часто бушуют вьюги, и где видимость ограничивается всего несколькими футами. Здесь практически всегда идет снег; ветер поднимает его с земли и окутывает холмы и даже обитателей этого королевства толстым слоем льда.

Вой зимних волков этого королевства уносят вдаль бесконечные ветра Пандемониума, и потому рубака никогда не знает, что за ним следует стая, пока волки не набросятся на него. В состав стай могут входить как обычные волки, так и ворги с оборотнями-берсерками.

Сам зал представляет собой грубое, деревянное здание, длинное, высокое и покрытое сажей от дымных очагов. Вдоль его стен протянулся ряд ниш для сна,

а в центре находится двойной ряд изрядно поцарапанных столов. К многочисленным столбам этого зала прислонено различное оружие. Большой корень Мирового Ясеня, Иггдрасиля, достигает здесь Пандемониума, выступая в качестве центрального столба, поддерживающего крышу Зала Зимы.

Важные Города. Как и в случае с Асгардом, в этом королевстве нет городов. Здесь возвышается только исполинский зал из грубых бревен, где собираются воины и их пивные кружки, и под столами которого сидят гончие и зимние волки. Если в Зале идет пир, то гиганты хлещут мед из украденных ими бочек и пинают собак. Медленных или ленивых слуг заставляют танцевать на углях до тех пор, пока их сапоги, штаны или рубахи не загорятся. Если воины не пируют, то они рассказывают о своих прошлых победах, спят или охотятся со своими собаками.

Особые Условия. Каждому, кто приходит сюда, лучше испытывать огромную ненависть к Северному пантеону, или же уметь очень хорошо лгать. Каждого, кто не отвечает ни одному из этих двух требований, сразу же обвиняют в шпионаже на Асов. Шпионы принимают активное участие в различных играх, к числу которых относятся следующие: проткни-копьем-Невежду, танец-на-углях, метание булыжников и разбей-доспех. Гиганты иногда делают исключение для особенно талантливых скальдов или бардов.

Конечно же, гиганты развлекаются только с теми, кого им удается поймать. Природа королевства Локи увеличивает все умения плутов на +10%. Кроме того, Локи сам является настоящим пройдохой, и потому каждый, кому удастся обмануть его гигантов, сможет вырваться на свободу; более того, все, что удается похитить из его королевства, считается честно заработанным. Однако неудача сразу же привлекает нежелательное внимание, и потому если рубака не может посмеяться над своими преследователями, то ему следует придумать историю получше, для того, чтобы иметь хотя бы какую-то возможность спасти.

Все волки, собаки и другие представители семейства псовых, которые приходят в этот зал, становятся слугами Госпожи Охоты (смотрите ниже). Эти существа не желают покидать королевство и становятся слугами гигантов Зала Зимы, сражаясь, отдыхая и охотясь под его исполинскими столами.

Важные Неигровые Персонажи. Ярлом, который возглавляет гигантов, является Старкад Грызущий, полубезумный облачный гигант, который в отсутствие Локи выступает в качестве главного его представителя (Px/m/облачный гигант/Хаотично-Нейтральный; безумие: приступы неконтролируемого пения). Старкад обожает пить, охотиться и таскаться за юбками больше, чем принимать решения, и потому его вряд ли можно назвать хорошим правителем.

Ингрид Змееязыкая, Госпожа Охоты, обладает истинной властью в этом зале, так как эта гигантша вызывает у бывалых воинов дрожь одним своим видом (M/f/морозный гигант/Хаотично-Злая; безумие: никогда не останавливается). Она обладает в Зале огромным престижем, так как она возглавляет большую часть охот, являющихся основным источником пропитания. Каждого, кто нападает на

неё, разрывают в клочья гончие; она будет защищать себя только в том случае, если все волки и собаки будут мертвы.

Лидером стаи волков является Белый Клык, белая гончая йет (M/m/гончая йет/Нейтральный; безумие: всегда что-то пережевывает), обладающий весьма пугающей внешностью, но добрый в глубине души. Он не говорит ни на одном из человеческих языков, но с радостью пообщается с друидами, рейджерами и другими странниками, которые понимают язык зверей.

Некоторые из просителей этого королевства являются последователями Локи, но большая их часть является несчастными путешественниками, оказавшимися на Пандемониуме, и захваченными гигантами во время нападений на Асгард, Ванахейм или Нидавеллир. Больше всего среди них людей, которые в два раза превышают по численности дворфов и эльфов, но всех представителей этих трех рас объединяет жгучая ненависть к гигантам.

Услуги. Служители Локи всегда готовы наняться на службу ради денег и славы, или просто хотя бы ради того, чтобы ненадолго покинуть Пандемониум. Они будут верны до тех пор, пока с ними будут обращаться должным образом. К числу других услуг относится грубая пища и еще более грубые развлечения.

Коцитос

Второй слой Пандемониума часто именуется "слоем плача". Это объясняется тем, что на всем этом слое царит шум, напоминающий труды самой старательной бригады плакальщиков, которую только может представить себе странник. Этого достаточно для того, чтобы пристыдить баньши.

Однако подобные звуки являются результатом трудов не плакальщиков, а все того же ветра. Здешний ветер является более визгливым, чем на Пандесмосе, и туннели этого слоя так же в большинстве своем оказываются более извилистыми и узкими. Фактически, создается впечатление, будто они были вырыты сознательно, чтобы добиться определенного звучания ветра. Весь этот слой напоминает результат работы каких-то древних каменщиков, трудившихся здесь много тысяч лет назад. Тем не менее, это произошло так давно, что ветер успел сгладить острые углы и выступы, а жители мультивселенной забыли имена этих неведомых строителей. Даже Законникам неизвестно, кто создал эти туннели (хотя они вполне могут с умным видом покачать головой, делая вид, что им это хорошо известно, а затем быстро сменить тему разговора для того, чтобы скрыть свое невежество). Вполне возможно, что это был какой-то несчастный бог, который слишком долго прожив на Пандемониуме и сошел с ума, после чего утратил всех своих последователей и теперь гниет где-то на Астральном Плане, забытый и покинутый всеми.

С другой стороны, природа этого слоя привела к возникновению нескольких уникальных мест, подобных Утесу Плакальщика и Гармонике (описанной в *Руководстве Путешественника*).

Практически никто не посещает это слой. В действительности, это слишком печально. Тем не менее, здесь очень удобно скрываться отчаявшимся рубакам,

если, конечно же, они смогут выдержать стоящий здесь шум. Кроме того, ходят слухи о чудесных сокровищах, спрятанных здесь создателями туннелей, хотя для начала страннику еще придется найти их.

Утес Плакальщика
(Место)

Слухи. С Утеса Плакальщика рубака сможет поговорить с каждым, кто находится на Пандемониуме, независимо от того, мертв он или жив, здоров или безумен. Более того, если рубака, стоящий на Утесе Плакальщика, сможет прокричать, провыть или простонать имя своего дома в Сигиле так громко, что ухитриться перекрыть вой ветра, то Утес перенесет его туда. Это один из самых безопасных порталов, и, что важнее всего, один из тех немногих, которые ведут с Пандемониума.

Утес возвышается над могилой силы, последователи которой некогда правили планами, силы странников, порталов и мироходцев. Эта сила была фениксом, и в легендах говорится, что её последователи не были бессмертными, но знали тайну перерождения. В конце концов, другие боги стали так сильно завидовать этому безымянному божеству, что изгнали его на Пандемониум, уничтожив всех его последователей и просителей. И когда феникс умер, то он стал Утесом, и остатки его божественной души до сих пор наделяют этот камень магией.

Рубаки говорят, что Утес привлекает безумцев, оборотней и преступников так же, как мед привлекает мух. Конечно же, каждый на Пандемониуме немного безумен, но нечто привлекает к Утесу всех самых опасных безумцев этого королевства. Наиболее распространенными из них были вопящие (shauters), но много лет назад орден мистиков, называющих себя Братством Феникса, поселился в здешних пещерах. В некоторых историях говорится, что все члены Братства давно уже мертвы, но другие говорят, что они продолжают жить в недрах Утеса, прорываясь через камень для того, чтобы найти тело своего бога.

Описание. Утес Плакальщика представляет собой выступающий, каменный шпиль, расположенный в центре Коцитоса, второго слоя Пандемониума. Он находится в центре исполинской пещеры, и сам Утес выполняет роль службы доставки посланий в различные части Пандемониума.

Утес не представляет из себя ничего выдающегося. Это простая груда камней, булыжников и резных каменных стел, напоминающих остатки обвалившегося дворца короля гигантов. Вершина Утеса представляет собой почти ровную платформу, достигающую восьми футов в диаметре, и окруженную низкой стеной.

Нижние уровни Утеса пронизаны множество небольших пещерок, некоторые из которых связаны друг с другом. В каждой келье находится набольшая каменная скамья, три маленьких ниши или полки и миниатюрный алтарь. Многие стены этих келий покрыты буквами алфавита, странными псалмами и литургиями и числами. Большую их часть невозможно расшифровать, а оставшиеся, кажется, каким-то образом связаны с богом-фениксом, которому поклонялись мистики.

Вершина Утеса постоянно сияет синеватым *волшебным огнем*, что делает каждого, кто стоит там, прекрасной целью для находящихся поблизости врагов. Время от времени появляются истории о бандитах, которые удерживали своих жертв на вершине Утеса и требовали у них выкуп за возможность спуститься вниз. Некоторые считают, что эти бандиты являются мистиками-ренегатами, которые некогда контролировали Утес, а затем почему-то обратились к злу. Однако большая часть жителей Пандемониума утверждает, что эти мистики давно уже мертвы; всем, кто думает иначе, лучше держать свои костяные шкатулки закрытыми.

В действительности, Утес не может никуда телепортировать странников, как бы громко они не кричали. Истина состоит в том, что все, что вырывается из легких путешественников на вершине Утеса Плакальщика, будет услышано предполагаемым адресатом, где бы он не находился (но одновременно рубака может обратиться только к одному человеку). Конечно же, большая часть глупцов игнорирует то, что они слышат в шуме ветра, хотя бы из страха показаться безумными, и иногда эти послания попадают не в те уши, как если бы их доставляли мефиты, импы или квазиты. Потому, это не такая уж надежная вещь; да и разве может быть на Пандемониуме что-то надежное?

Особенности. На Коцитосе довольно немного мест, где богатый рубака может приобрести теплый плащ и кружку брэнди, с помощью которых можно отогнать холод ветров Пандемониума. Возле Утеса находится всего одно подобное заведение, но оно действительно заслуживает своей славы. Здешняя гостиница называется Смеющаяся Кружка, и это редкий оазис среди ветров и холода, пускай даже несколько странный, но все равно удобный.

Залы гостиницы вырезаны в каменной поверхности этого слоя, и расположены под землей, что защищает гостей этого заведения от ветра. Ступеньки, ведущие вниз, залиты светом яркой желтой лампы, и ржавая, железная дверь внизу, может без особого труда закрыться на множество засовов в случае какой-то опасности.

Хозяина гостиницы зовут Толстым Ворольдом, хотя в действительности он очень худ (Pl/m/человек/F3/Мрачная Каббала/Хаотично-Нейтральный; безумие: всегда задает вопросы), и он пробует на зуб каждую монету, опасаясь подделок. Говорят, что Толстому Ворольду известно, как заставить подчиняться духов воздуха, обитающих на Утесе, но он вряд ли поделится этим секретом просто так. Рубакам следует позаботиться о толстом кошельке.

Единственное другое укрытие, расположенное неподалеку от Утеса Плакальщика, находится в самом утесе. Оно представляет собой не более, чем скопление голых, каменных келий с одним единственным входом, которые призваны защищать своих обитателей от вечных ветров Пандемониума. Толстый Ворольд убеждает странников держаться от них подальше, так как ходят слухи о том, что там иногда появляются призраки мистиков. Другие говорят, что мистики до сих пор живут в тайных пещерах и туннелях под Утесом, и что Толстый Ворольд как-то связан с ними.

Хруггеколокх
(Королевство)

Характер. По сравнению с другими королевствами, Хруггеколокх является очень и очень небольшим царством. Расположенное вдали от основных путей этого слоя, оно не привлекает какого-либо внимания. Впрочем, это и не удивительно, учитывая то, что оно служит укрытием богу багбиров.

Сила. Хруггек (ММ). Хруггек является основным богом багбиров, хотя это не означает, что он управляет всем их пантеоном. Все боги этого народа отличаются любовью к одиночеству и изрядной подозрительностью, предпочитая осторожные и скрытные действия непосредственным конфронтациям - и Хруггек в этом случае не является исключением. Именно это и стало одной из причин того, что он сделал этот заброшенный уголок Внешних Планов своим домом. Тем не менее, это еще не означает того, что Хруггека можно назвать трусом. Как и все остальные боги багбиров, он является очень неплохим бойцом. Все дело в том, что он предпочитает неожиданные и жестокие нападения многолюдным битвам.

Описание. Хруггеколокх находится в необычно пористой части Коцитоса, и потому здесь очень много самых разнообразных прудов. По неизвестным причинам, эти пруды магическим образом подогреваются изнутри, что приводит к возникновению там различных форм бледной, червеподобной живности. Деревни багбиров обычно располагаются вокруг этих прудов, и просители охотятся на различных существ, которые живут в этих прудах, или приходят к ним из окружающих туннелей.

Глубоко в сердце этого королевства находится грот Хруггека, расположенный на довольно значительном отдалении от деревень просителей. Это отвратительная пещера, наполненная изгрызенными костями жертв Хруггека, и отрубленными головами его врагов. И вновь, благодаря какому-то магическому секрету, известному только Хруггеку, эти головы прокляты бесконечно взывать к милосердию и возносить хвалу силе Хруггека. Эти головы принадлежат представителям самых различных рас, и, по слухам, обладают огромными силами, которые Хруггек может обращать против их сородичей. Как Хруггек наделил головы этой силой, остается загадкой, так как фактически он является не таким уж могучим богом. Скорее всего, это, как, впрочем, и нагревающиеся пруды, было просто обнаружено Хруггеком на этом слое, и является остатками магии древних богов, которые проложили эти туннели на рассвете времен.

Важные Города. Будучи королевством багбиров, Хруггеколокх не имеет городов, во всяком случае, в том значении, которое вкладывают в это понятие смертные. Вместо этого, здесь находится несколько "селений" багбиров-просителей, которые объединяет то, что они расположены в пещере Хруггека.

Особые Условия. До тех пор, пока в этом королевстве остаются просители, любой не-багбир, который приходит сюда, рассматривается или как потенциальный раб, или как потенциальная еда. Фактически, даже проживающим здесь багбирам приходиться доказывать, что они верны

Хруггеку прежде всего, или же они рискуют оказаться в котле по обвинению в служении другим богам.

Для того чтобы справиться с возможными противниками, местные жители используют самые различные ловушки (самые примитивные капканы, ямы и засады), расставленные вокруг королевства. Рубаки, которые стремятся пересечь это королевство, должны заранее знать о том, что неровный ландшафт этого слоя заметно усложняет поиск ловушек (-20% вероятности обнаружения ловушек, +2 к броскам ошарашивания в случае с засадами).

Важные Неигровые Персонажи. Вождем самого большого селения в этом королевстве является хитрый, старый проситель-багбир, которого зовут Вонючим Глаком. Он не раз обеспечивал безопасный проход идущим через это королевство отрядам авантюристов. Одновременно с этим, он не раз заводил эти отряды в засады.

Услуги. Иногда, горстка просителей Хруггеколокха нанимается в качестве воинов - обычно к представителям других злых рас - для нападений на близлежащие слои или планы. Фактически, это единственная услуга, которую может предоставить это королевство. Конечно же, всегда найдутся слабоумные авантюристы, который полезут сюда в поисках забытых сокровищ древних богов.

Флегетон

Флегетон, третий слой Пандемониума, является царством бездонной тьмы и капающей воды. Здесь не просто темно, как на оставшейся части плана - здесь ДЕЙСТВИТЕЛЬНО темно, и гораздо холоднее, чем где-либо еще. Как это возможно? Ну, все дело в том, что стены туннелей здесь поглощают свет и излучают радиацию, в результате чего лампы и подобные им источники света излучают в два раза меньше света, тогда как инфравиденье вообще не действует. Как ни странно, но сам камень является не таким уж холодным; он не поглощает все тепло, а только то, которое излучается телом. Большая часть праймов - происходящих из гораздо более обыденных мест, чем Внешние Планы - считает это очень загадочным. Они не понимают, что есть разница между излучаемым и контактным теплом. Рубака вполне может сказать им, что это магия, так как они всегда с радостью принимают подобное объяснение.

Еще одним сюрпризом этого слоя является то, что гравитация направлена всего в одном направлении. Это, вместе с постоянно капающей водой, привело к возникновению исполинских известняковых колон, поразительных сталактитов и сталагмитов, и невообразимых каменных стен, состоящих из вкраплений самых различных цветов. (Конечно же, учитывая то, что все это постоянно находится во тьме, а камень поглощает половину свечения любого источника света, который оказывается здесь, глупцу приходиться подходить к стенам несколько ближе, чем обычно для того, чтобы узреть всю эту красоту).

Несмотря на постоянное ощущение какого-то зла, скрывающегося здесь, Флегетон все же остается очень красивым местом. Единственная проблема состоит в том, что где-то в здешних бесконечных пещерах скрывается Неблагой

Двор, владения Королевы Воздуха и Тьмы. И это явно не то место, которое хотел бы посетить любой нормальный путешественник. Кроме того, Флегетон является домом странных и необычайно злобных существ. Ходят слухи о слепых, белых пещерных волках, размером с бизона, гигантских лангустах и исполинских пудингах и слизнях. Ходят даже слухи о драконах, размеры логов которых способны посрамить всех драконов Прайма. Конечно же, часть этих слухов может быть обычными выдумками, но здесь действительно находили очень большие клады, и существуют легенды о необычайно ценных вещах, которые были спрятаны здесь в прошлом.

Мрачный Ветер
(Город)

О чем ты там скулишь? Никто не заставлял тебя приходить сюда!
-Житель Мрачного Ветра, обращающийся к мироходцу

Характер. Если во вселенной и существует город, который носит на своих плечах беду, то это явно Мрачный Ветер. Его основателями стали бедолаги, изгнанные на этот план, и из-за этого их наследники очень не любят всех чужаков.

Правитель. Лорд Вилфин Страбил (Pl/m/тифлинг/B11/Выселенный/Хаотично-Нейтральный; безумие - неожиданные обмороки). Подобно большей части безумцев Мрачного Ветра, Страбил принадлежит к семье, которая жила здесь на протяжении многих веков. Но в отличие от всех остальных он на некоторые время покидал этот план и даже странствовал по Основному Материальному Плану. Там он совершил ошибку, спев довольно непристойную песню об очень тщеславной чародейке. Вскоре после этого он снова оказался на Пандемониуме. Чародейка даже не догадывалась о том, что она отправила его обратно на родной план, но для Страбила это стало знаком, хотя и довольно неприятным. Он вернулся в Мрачный Ветер, возглавил восстание для того, чтобы завоевать трон и начал трудиться над тем, чтобы сделать этот город таким же величественным и важным, как и Сигил. Каждый за исключением жителей города понимает, что это абсолютно невыполнимая идея. Но Страбил предпочитает считать их критику обычным брюзжанием.

За Троном. Страбил является достаточно популярной личностью для того, чтобы объединять хаотичное население Мрачного Ветра, но ему не хватает политической и экономической власти для того, чтобы им править. К счастью для Мрачного Ветра, в этом городе есть другой человек, который занимается этим, хотя и не слишком афиширует свои занятия. Этим человеком является старший советник Страбила, Темет Рилландер (Pl/m/бариаур/R9/Хранитель Праха/Хаотично-Добрый; безумие: скалит зубы и кричит "Иго-го-го"). Будучи Хранителем Праха, Рилландер является достаточно мрачным типом, но при этом он всегда старается сделать жизнь (помните, он называет это смертью) других людей чуточку лучше. Мрачный Ветер предоставляет ему огромные возможности для реализации подобных намерений. Здесь он окружен нуждающимися и страждущими, и он знает, как шепнуть правильное словечко

для того, чтобы помочь им. Конечно же, несмотря ни на что он остается жителем Мрачного Ветра, и это значит, что он очень подозрительно относится к чужакам, хотя при всем при этом он является одним из немногих жителей города, которые могут дать чужаку возможность завоевать их доверие.

Описание. Несмотря на хаотичную природу всего разнообразия его обитателей, Мрачный Ветер все же содержит определенные элементы порядка. Он расположен в одной из самых больших пещер этого плана, которая достигает нескольких миль в ширину и протянулась почти на столько же миль в длину, с исполинскими природными колоннами, поддерживающими потолок. Пещера всегда залита светом сотен магических шаров, установленных там тогда, когда этот город был еще очень молод. В центре города возвышается Цитадель Лордов, в котором обитает правящая семьи и заседает правительство. От неё расходятся улицы, разделенные равными интервалами, которые пересекаются другими улочками, извивающимися в соответствии с естественными подъемами и впадинами пещеры.

Тем не менее, порядок в Мрачном Ветре на этом заканчивается. Нет никакого плана, на котором было бы указано, какое здание на какой улице находится. Каждая семья строит себе дом там, где считает нужным. Соответственно, здесь очень часто встречаются ситуации, когда возле роскошного особняка возвышается жалкая хижина, бойня соседствует с банями, храмы - с игорными домами, а некоторые здания просто нависают над улицами. (В соответствии с королевским указом, ни одна существующая улица не может быть перегорожена или закрыта каким-либо зданием). Большая часть домов более или менее зажиточных горожан окружена высокими стенами, которые одновременно защищают их, и скрывают от глаз бедных соседей.

Пещера, в которой расположен Мрачный Ветер, предоставляет ему определенную природную защиту. Из неё ведет пять коридоров, и они достаточно невелики, в результате чего их довольно легко защищать. Каждый коридор перекрыт крепкими воротами, но в каждом из случаев ворота и заставы выглядят абсолютно по-другому, так как они были построены и снаряжены различными семьями. Значительные размеры пещеры и относительно небольшие коридоры, ведущие туда, делают это место одним из самых спокойных и безопасных мест Пандемониума.

Мрачный Ветер так же является очень космополитическим городом, практически не уступая в этом отношении Сигила, хотя здесь, конечно же, меньше представителей с планов, расположенных на законной стороне Великой Дороги. Но местные жители обычно не мыслят понятиями расы. Вместо этого, они делят всех на семьи. Когда город только возник, каждый его житель занимался чем-то, что могло в случае необходимости как-то помочь другим горожанам. С ходом времени, те или иные услуги стали ассоциироваться с семьей этого человека и его наследниками. И хотя необходимость в подобной системе давно уже пропала, жители Мрачного Ветра настолько привыкли к ней, что вряд ли когда-либо перейдут на что-то другое.

Возможно главной вещью, которая объединяет всех жителей Мрачного Ветра, является их отношение к чужакам. Будучи изгнанниками, горожане считают,

что оставшаяся часть вселенной смотрит на них сверху вниз. (В чем-то они здесь правы). Соответственно, сами они считают всех чужаков глупцами. Из-за этого, большая часть странников заведомо рассчитывает на достаточно холодный прием (и получает его). Когда они заходят в гостиницу, там прекращаются разговоры, местные жители с подозрением смотрят на них на улицах, с них требуют неприлично высокую плату за все услуги, и каждая уплаченная ими монета пристально осматривается и взвешивается для того, чтобы убедиться в том, что на не фальшивая. Фактически, к ним относятся, как к незваным гостям - а то и к врагам.

Из-за того, что Страбил не раз бывал на других планах, и благодаря тому, что он хочет привлечь к городу больше внимания и сделать его центром торговли, он постоянно проповедует толерантность и вводит все новые и новые программы для привлечения торговцев. Но в действительности он не любит чужаков так же, как и его сограждане.

Милиция. Учитывая царящую в городе паранойю по отношению к окружающему миру, неудивительно, что в Мрачном Ветре постоянно находится значительный контингент стражников, которые концентрируются возле ворот. Эти стражники выступают в качестве городской полиции, хотя к их помощи обращаются довольно редко. Местные жители предпочитают решать свои противоречия самостоятельно, и, чаще всего, делают это без значительного кровопролития. За чужаками в первые несколько дней часто следуют один или два стражника, которые желают убедиться в том, что они будут относиться к местным жителям с должным уважением.

Помимо стражников, каждый совершеннолетний обитатель города обязан раз в году демонстрировать свое умение обращаться с оружием. Это делает город весьма крепким орешком, разгрызть который хватит сил не у каждого захватчика.

Услуги. Рубака может купить здесь практически все необходимое, хотя цены несколько завышены. Тем не менее, помните о том, что об оружии, купленном чужаками - даже крошечном кинжальчике - сразу же становится известно городским стражникам, и они пристально следят за покупателями в течение нескольких следующих дней для того, чтобы убедиться в том, что они не будут создавать каких-либо проблем.

Здесь стоит упомянуть о гостинице Жалкий Пес (более подробно она описана в *Руководстве Путешественника*). Гостей города часто направляют именно туда (обычно приказным тоном), так как она рассчитана именно на чужаков. Владельцем этого заведения является Хагус Гимкрек (Pr/m/гном/F9/Свободная Лига/Хаотично-Добрый; безумие: пыхтение и крики), недавно присоединившийся к Выселенным. Будучи заброшенным сюда каким-то рассерженным магом, Гимкрек был принят в городе с распростертыми объятьями, но так как он провел здесь относительно немного времени, он все еще неплохо относится к чужакам. У него достаточно разумные цены, и он всегда готов дать совет новоприбывшим. Более того, в его заведении часто встречаются авантюристы, и потому здесь всегда есть, кого нанять.

Местные Новости. Ходят слухи о том, что в пещерах неподалеку от города скитается пара безумных гигантских троллей. Очевидно, что какой-то проклятый праймовый волшебник решил, что это будет для них самое лучшее место, поступив, как и подобает высокомерному и невежественному прайму. Кроме того, возле города недавно видели белого дракона, длина которого превышала 50 футов. Это значит, что где-то неподалеку находится его логово, если, конечно же, найдется странник, которому хватит смелости отправиться на его поиски.

Неблагой Двор
(Королевство)

Характер. Неблагой Двор является полной противоположностью всему, что обычно представляют, думая о феях Благого Двора. Если Благой Двор наполнен смехом, дружбой и радость, то в Неблагом королевстве царит ненависть, рабство и смерть.

Сила. Королева Воздуха и Тьмы (ММ). Следуя легендам фэйри, эта темная богиня является сестрой Титании, королевы Благого Двора. Много лет назад она была развращена загадочным Черным Бриллиантом, который наполнил её злом. С тех пор она больше всего на свете стремится распространить это развращение на всех остальных фей. Те, кого ей удается соблазном заманить в свое королевство или просто сделать своими рабами - причем это относится как к живым фэйри, так и к просителям - вынуждены неустанно служить распространению этого зла. В свою очередь, они издеваются над её раболепными неживыми слугами, присутствие которых в Неблагом Дворе является еще одним свидетельством развращенности этой темной королевы.

Описание. В самой глубине Флегетона и вдали от обычных путей, находятся земли Неблагого Двора, центром которых является исполинская пещера, высота которой достигает многих сотен футов, и которая заполнена поразительными сталактитами и сталагмитами из черного камня. В центре пещеры находится самый большой сталагмит, на вершине которого расположен черный ониксовый трон Королевы Воздуха и Тьмы. На этом троне лежит десятигранный Черный Бриллиант, камень, который по слухам развратил сестру Титании и убедил её уничтожить Благой Двор. Королева Воздуха и Тьмы больше не нуждается в физическом теле. Вместо этого, она наполнила своей сущностью всю эту пещеру, хотя кажется, что большая её часть собрана в облаке черноты, висящем над драгоценностью и троном и искрящемся молниями, которые отражаются в мириадах кристаллах, испещряющих стены и колонны пещеры.

Вокруг центрального сталагмита бродят просители и нежить, выполняющие приказы своей королевы. Некоторые общаются с развращенными феями, недавно вернувшимися со своих заданий. Некоторые наоборот готовятся уходить. Остальные занимаются созданием новых магических предметов, призванных сокрушить врагов королевы. Не один и не два лича стали жертвами темной королевы и обнаружили, что их магические способности теперь служат воле этой зловещей владычицы.

Гончие йет и адские гончие являются излюбленными слугами Королевы Воздуха и Тьмы, и множество их скитается в приграничных районах её королевства, выслеживая и убивая чужаков. Особенно верные агенты-фэйри иногда награждаются одним или несколькими из этих зверей, которые помогают им выполнять их отвратительные миссии

Важные Города. В этом королевстве нет городов или селений. Здешняя владычица предпочитает держать всех своих подданных возле своего трона, если, конечно же, они не выполняют какое-то из её поручений. И за исключением этих поручений, они никак не связаны с людьми, в отличие от некоторых фей Благого Двора, и потому поблизости нет поселений других рас. Другими словами, Благой Двор нельзя назвать культурой или общностью, а скорее он является просто скоплением существ, повинующихся одному злобному разуму.

Особые Условия. В этом королевстве все жители стремится достичь только одной цели - сделать Благой Двор и всех его подданных жертвами развращения темной королевы. Никто не стремится ни к чему другому; ни у кого нет даже мысли о чем-то другом. Бедолаги, которые оказываются в этом королевстве, сразу же оцениваются. Если они представляют какую-либо пользу для Неблагого Двора, то Королева Воздуха и Тьмы подчиняет их своей воле и делает их частью своей армии. В противном случае они уничтожаются - или, что хуже того, становятся объектами каких-то ужасных магических экспериментов.

Важные Неигровые Персонажи. Нет никакого смысла в обсуждении важных персоналий этого королевства. Рубака не может встретиться здесь с кем-то, помимо самой королевы, а её интересуют только достижение собственных целей. Только самоубийца отважиться отправиться сюда.

Услуги. Ах, да, конечно же. Любой глупец, который до сих пор не понял, что Неблагой Двор может даровать ему только боль и страдания вполне заслуживает всего, что он испытает, попав в это королевство.

Агатион

Агатион является самым странным и смертоносным из слоев Пандемониума. Он состоит даже не столько из пещер и туннелей, сколько из отдельных дыр - практически необъятных размеров - в бесконечной скале.

Там, где барьеры между другими слоями и этими пещерами прерываются, ветер становится таким сильным, что возникают циклоны, способны унести с собой существо, весом в четверть тонны. Эти циклоны обычно подкрадываются незаметно, неожиданно обрушиваясь на странников, которые оказываются на Агатионе неподготовленными, и многие из них гибнут в результате этого.

Дыры, которые никак не связаны с другими слоями, находятся в спокойствии. Приблизительно половина этих дыр заполнена спертым воздухом, тогда как оставшаяся находится в состоянии вакуума. Очевидно, что без переходов, ведущих к ним, туда очень сложно попасть, в результате чего они иногда

используются в качестве хранилищ силами, которые прячут там важные предметы - подобные преображающим мир артефактам или ценным сувенирам - и вещи, которым лучше не выходить на волю, подобно исключительно пугающим монстрам. На самом деле, они чаще всего помещают туда ужасающего монстра с ценным предметом, что гарантирует его двойную безопасность. Можно не говорить, что только истинный глупец может отправиться на поиски сокровищниц богов.

Победы Асгарда

Это идеальный день для того, чтобы умереть
- как и вчера, и позавчера...
-Храфнул Лысый, проситель Асгарда

Асгард является планом эпических масштабов с исполинскими горами, глубокими фьордами и темными пещерами, в которых скрываются тайные кузницы дворфов. Пронзительный ветер всегда дует в спину герою, и многие просители Асгарда являются героями, которые уже тысячи раз гибли в сражениях. Эти просители не полагаются на представителей в трудные времена, так как они являются воинственными и жаждущими славы воинами, которые вполне способны побеждать праймов и заносчивых планаров, которые игнорируют кодекс чести Асгарда.

От замерзших фьордов и разбросанных поселений до священных рощ эльфов Альфхейма, территория Асгарда заселена немногочисленными просителями и планарами, которые стремятся добиться славы собственными силами. Если они потерпят неудачу, то в этом будут виноваты только они сами. Когда они объединяются, немногие знатоки могут остановить их, но гордые Асгардианцы соединяют свои силы только в самых критических случаях. Большая их часть является упрямыми глупцами, которые считают щедрость оскорблением. Истина состоит в следующем: Асгард - это место, в котором каждый может сделать себе имя. Странник может основать город, вытащив свои корабли на берег, и превратив мачты и кили судов в длинные дома. В Асгарде воин может сразиться с просителями - и даже выиграть. В месте, где просители умирают каждый день, а затем оживают и отправляются завтракать, возможно все.

Физические условия

Асгард является планом грубой и суровой жизни, а так же четко выраженных времен года. Зима является временем зимы и жестокого, смертельного холода. Летние вечера приносят с собой теплые ветра и белые ночи. Свет исходит от пылающих подножий исполинских земляных глыб, и странник может решить, что именно повороты этих исполинских земляных рек порождают день и ночь Асгарда. Но это не так. Больше, чем что-либо еще, время дня определяют капризы сил. Таким образом, суровая зима в большинстве королевств будет знаменоваться постоянной тьмой, несмотря на тот факт, что основания земляных глыб все так же будут сиять в пустоте. Почему силы Асгарда решили имитировать сезоны Прайма, остается загадкой, для решения которой необходим исполинский труд Законников.

Исполинские реки земли Асгарда обычно текут параллельно друг другу, не сталкиваясь и не пересекаясь между собой, но безостановочное движение земляных глыб делает столкновения и трения неизбежными. Когда земляные глыбы сталкиваются, они могут довольно долго вибрировать, пока вновь не разделятся. Если столкновение является медленным, то земляные глыбы могут содрогаться и тереться друг об друга в течение нескольких дней, хотя эти медленные столкновения едва ли можно заметить. Землетрясения Асгарда редко становятся причиной чьей-то смерти; каждый, кто делает бросок Ловкости, падает на землю на протяжении всего землетрясения. К счастью деревянные постройки Асгарда являются довольно гибкими и устойчивыми, в результате чего они успешно сопротивляются большей части землетрясений. Когда они падают, их легкие балки редко пленяют под собой или убивают обитателей домов. Горные лавины или оползни являются гораздо более опасными во время землетрясений, и бедолаг, которые оказываются под одним из оползней, очень редко удается спасти. Длинные корабли, оказавшиеся в море во время землетрясения, способны выжить в исполинских волнах в том случае, если им удастся развернуться к ним носом и пройти через них.

Асгардианцы привыкли передавать сообщения с помощью кораблей, а не долгих наземных путешествий, и длинные корабли Асгарда способны путешествовать не только между поселениями, но и между самыми земляными глыбами. Но перейти с одной глыбы на другую не так-то легко. Огни, находящиеся под каждой из земляных рек, испускают клубящиеся облака мерцающего и дымящегося воздуха, поднимающегося ввысь. Они представляют постоянную опасность, и требуется огромное мастерство для того, чтобы пролететь через них. Для того чтобы успешно пересечь горячее облако на летающем скакуне требуется очень крепко держаться в седле (успешный бросок навыка Воздушной Верховой Езды с отрицательным модификатором -4). Того, кто проваливает бросок, отбрасывает назад, и он вываливается из седла. Всадники, привязанные к седлу, так же отбрасываются назад, и при этом их скакуны очень быстро устают. Валькирии могут с легкостью перелетать с глыбы на глыбу на своих крылатых скакунах, но большинству странников сделать это не так-то легко.

Иггдрасиль

Величайшей из дорог Асгарда является Иггдрасиль, Мировой Ясень, ветки которого тянутся через миры и планы к каждому месту, в котором поклоняются Северным Богам. Одна из основных ветвей Иггдрасиля связана с Нифльхеймом, "Домом Тьмы". Нифльхейм является холодным и суровым королевством, расположенным на втором слое Серой Пустоши. Исполинский пес, именуемый Гармом, сторожит пещеру Гнипер, где начинается Хельвиг, долгая и опасная дорога в Нифльхейм. Гарм служит только госпоже Хель, и хотя он разрешает каждому отправиться в Нифльхейм, он не выпускает оттуда никого и ничего.

Другие ветви достигают дома Норн на Внешних Землях, Зала Зимы Локи на Пандемониуме, Арбореи, а точнее королевства Арвандор в районе Сучка, и всех сфер Прайма, где верят в Северный Пантеон. На самом Асгарде ветви протянулись к Залу Рована (штаб-квартире Обреченных), Источнику Мимира в

Йотунхейме, подземельям Ванахейма возле Дымящейся Вершины и дюжины других мест. Сотни меньших ветвей Мирового Ясеня являются скрытыми или уединенными, и все больше и больше ветвей обнаруживается в последнее время.

Магические Условия

Хотя обитатели Асгарда справедливо страшатся магов, на поле сражения магии обычно оказывается немного. Возможно, запятнанная связью с Локи (истинным рыцарем гроша, если на Асгарде когда-либо был один из них), магия и искусство двеомеров считаются менее почетной разновидностью битвы, чем прямой путь воина. Большая часть обитателей Асгарда считает магию всего лишь обманом и иллюзией, порожденными Локи и злыми гигантами. Никто, за исключением безумца, не будет недооценивать силу магии, но немногие с гордостью назовут себя волшебниками. Скорее всего, глупец будет гордиться тем, что он является воином или бардом, и в месте, столь переполненном честью и величием, никто не захочет признать, что его призвание менее благородное, чем призвание соседа.

Северные боги испытывают гораздо больший интерес к магии и магическим заклинаниями, чем большая часть других сил. Их влияние простирается не только на их жрецов и особые силовые ключи, но и на всю магию этого плана.

Изменения. Заклинания, которые делают воина сильнее или быстрее, действуют настолько хорошо, насколько этого мог бы желать сам маг; заклятья, подобные *увеличению*, *прыжку, силе, полету, ускорению, превращению*, *каменной коже* и *инфравиденью* работают здесь просто идеально. Действие других заклинаний школы Изменений может несколько изменяться. Например, элементальные заклятья, подобные *пылающим рукам, дыханию под водой* и *движению земли* не действуют вообще (смотрите раздел об элементальных школах ниже).

Заклинания, воздействующие на пространство, подобные *пространственной двери, двухмерности, телепортации* и *безошибочной телепортации* требуют особых ключей. Эти ключи очень редки, хотя Локи иногда создает фальшивые варианты ключей, использование которых приводит к фатальным результатам: Бедные глупцы, которые применяют их, внезапно оказываются на Карцери Пандемониуме или во дворце одного из Лордов Бездны.

Заклинания, создающие убежища для странников, подобные *Крошечному Домику Леомунда* и *Величественному Особняку Морденкайнена* так же требуют особых ключей, которые иногда предоставляются Фриггой, богиней неба и замужества.

Иллюзорные или обманчивые изменения, подобные *самоизменению* (alter self), *заблуждению* (delude), *колдовскому миражу* и *запустению* подвергаются воздействию Локи. Они действуют так же, как обычно, но не срабатывают в моменты острой необходимости, если, конечно же, глупец не знает ключа.

Расширение памяти Рэри, заклинания *расширения* и другие ментальные заклятья находятся во владении Одина, бога знаний. Он хранит руны, которые высвобождают эти заклинания, даруя заклинательные ключи только достойным.

Защитные заклинания, подобные *отталкиванию, стражам и оберегам* (guards and wards) и *магическому рту* находятся под влиянием Хеймдалля, стража Бифроста. Они действуют так же, как и обычно, неподалеку от Бифроста, но во всех остальных местах им требуются ключи.

Заклинания тумана, ветра и погоды яростно оберегаются Тором, и неизвестно ни одного ключа, который подходил бы для них. Когда в Асгарде идет дождь, странники остается только молиться Тору или обращаться к его жрецам.

Колдовство/Вызывание. Заклинания *вызова монстров* на первом слое призывают только эйнхериев, на втором - гигантов или огров, а на третьем - дворфов или троллей. *Вызов элементалей* с Внутренних Планов является невозможным, а успешность призыва существ с других Внешних Планов равняется одному к десяти.

Гадания. Эти заклинания действуют сильнее, чем обычно, возможно из-за воздействия Одина, покровителя мудрости и знаний. Их дальность и продолжительность увеличиваются вдвое, хотя при этом, учитывая индивидуалистичный характер этого плана, только одно существо может находиться под наблюдением мага. Попытки следить за толпами, эпическими событиями, или большими пространствами терпят неудачу.

Некромантия. На целительные и заживляющие раны заклинания здесь обычно смотрят с пренебрежением; тот, кто может терпеть боль и раны, при этом продолжая выполнять свою миссию, получает гораздо большее уважение. В результате этого все заклинания некромантии становятся здесь на один уровень выше (*призрачная рука* становится заклятьем третьего уровня). Разрушительные некромантические заклинания могут привлечь внимание Хель в том случае, если они будут обращены против её последователей.

Дикая Магия. Дикая магия усиливается здесь, как, впрочем, и на Пандемониуме. Вдобавок к дополнительному заклинательному уровню, дикий маг должен дважды делать броски изменения уровня и принимать более радикальный результат (смотрите раздел в описании Лимбо, касающийся дикой магии). Если один из результатов указывает на дикую волну, то эта волна появляется. В Асгарде последствия этих диких волн могут включать ярость берсеркера, превращение в животное, гигантизм, появление мороза, пара или элементальных бурь.

Элементальные Школы. Заклинания погоды не действуют, когда их накладывают смертные волшебники. Все остальные элементальные заклинания действуют так же, как и обычно, когда магу удается найти для них заклинательный ключ; в противном случае они так же не срабатывают. Огненные заклинания действуют без каких-либо ключей в Муспельхейме, а ледяные заклинания срабатывают в Йотунхейме. Заклинания элементального света действуют в Ванахейме.

Заклинательные ключи

Магия Асгарда содержится в рунах, наборе мистических символов, которые управляют заклинаниями. Один первым узнал руны и заклинательные ключи из Источника Знаний, и передал полученную информацию достойным этого последователям. Заклинательный ключ для каждой магической школы представляет собой отдельную руну или набор рун. Эти руны должны быть вырезаны на материальных компонентах заклинания, если они у него есть, или же при их отсутствии произнесены во время наложения заклинания.

◊ Отречения: Руна Щита и Руна Неуязвимости Железа
◊Изменения: Руна Изменения и Руна Силы
◊Колдовство/Вызывания: Руна Собрания
◊Гадания: Руна Судьбы и Руна Знания
◊Зачарования/Чары: Руна Очарования, Руна Следования и Руна Нита
◊Иллюзии/Фантасмагории: Руна Зрения и Руна Речи
◊Оглашения/Возглашения: Руна Триумфа и Руна Берсеркера
◊Некромантия: Руна Смерти, Руна Болезни, Руна Помощи и Руна Плоти
◊Дикая Магия: Руна Хаоса
◊Магия Воздуха: Руна Крика
◊Магия Огня: Руна Силы
◊Магия Огня: Руна Охлаждения и Руна Искры
◊Магия Воды: Руна Моря

Для того чтобы узнать заклинательные ключи для нескольких особых заклинаний, страннику придется изучить острословие, разновидность игры слов, мастера которой именуют корабль "морским скакуном", а орла - "птицей битвы". В острословии король является "дарующим кольца", или "требующим земли". В случае с огненными заклинаниями, магам сначала придется призвать "ужас березы". В случае с боевой магией, магу потребуется знать острословие битвы, именуемое воинственными Асгардианцами "игрой копий". Обитатели Асгарда могут считать себя воинами, но под маской бойца очень часто скрывается неудачливый поэт. Более подробно руны и острословие (да и вообще Северная культура) описаны в *Книге Кампании Викингов*.

Силовые Ключи

Рай лежит в тени клинков.
-Свава, валькирия

В Северных королевствах силовые ключи предоставляются жрецам только в том случае, если жрецы заслуживают их в глазах своих богов. Один, Тор, Фригга, Локи и Хеймдалль чаще всего предоставляют силовые ключи своим последователям. Эти ключи воздействуют на заклинания, связанные с областью интересов силы (смотрите раздел, посвященный Изменениям выше). К примеру, только самые верные жрецы Тора могут получить силовой ключ, воздействующий на заклинания погоды, и этот ключ будет недоступен жрецам всех остальных богов.

Ключи так же могут быть обретены в результате странствий по Иггдрасилю, так как все руны вырезаны на его древесине у самых корней Мирового Ясеня. Они так же находятся возле Источника Мимира, хотя немногим ворам хватило ловкости для того, чтобы обмануть стража Источника и сбежать. Тот, кто пытается похитить силовые ключи, воистину глуп, так как они перестают действовать сразу же после того, как сила, сотворившая их, обнаруживает это. Единственным исключением является Локи: будучи богом воров, он награждает каждого, кому удается что-то у него похитить.

Другие силы Асгарда раздают ключи тогда, когда им захочется этого, и, как и в других королевствах, они являются символами или священными предметами бога. Ключи сфер Сражения и Охраны предоставляются чаще всего, для защиты жрецов от жаждущих сражений Северных просителей.

Обитатели Асгарда

Подобно обитателями Арбореи, просители и планары Асгарда являются суровыми и выносливыми людьми, истинными эпическими героями, для которых победа значит больше чем жизнь, и которые редко протягивают руку помощи без особой на то причины.

На Асгарде довольно немного городов: здешние грубые обитатели предпочитают жить по одиночке, хотя они достаточно часто собираются в великих залах этого плана для выпивки, пения и сражений.

Стада бариауров стараются держаться подальше от просителей и наиболее жестоких обитателей этого плана. Они путешествуют между изобилием травянистых равнин и лугов и суровой безопасностью холмов и высокогорий. Как и в случае со всеми остальными кочевникам, тот факт, что бариауры постоянно двигаются, значительно усложняет их поиск и последующее общение. Никто не знает, когда и где они появятся в следующий раз, и это только радует самих бариауров.

Среди обитателей Асгарда довольно много уроженцев Иггдрасиля, так как они обладают доступом ко многим частям этого плана через Мировой Ясень. Наиболее многочисленными из них являются рататоски, раса древесных скалолазов, которые считают Иггдрасиль своим богом. Более подробно они описаны в Приложении Монстров.

Силы

Наиболее известными силами Асгарда являются Северные боги, и, особенно, Один и его родичи, Асы. Их отдаленные родственники, Ваны, часто смешивают свою кровь с кровью Асов, хотя две этих семьи являются абсолютно различными, обладают отдельными королевствами и долгой историей соперничества и разногласий, которая продолжается уже много эонов. Это известно даже некоторым Невеждам, и потому знатоки могут принимать эти заявления, как истинные.

В отличие от многих других богов, Северные силы часто скитаются по земле в обличье смертных. Хотя их планы и замыслы редко пересекаются с интригами планаров, они уделяют своим последователям гораздо большее внимание, чем представители большинства пантеонов. Северные боги управляют большей частью первого слоя плана. Сурт и Трюм правят северными гигантами в Муспельхейме и Йотунхейме.

Многие другие силы так же поселились на Асгарде. Аастериниан (ММ) является игривой богиней-посланником драконов, которая служит Ио в качестве божественного герольда и владычицы видений. Между путешествиями на Прайм, Аастериниан живет в маленьком королевстве, расположенном в глубинах Нидавеллира, множестве пещер, размеры которых настолько велики, что в них помещается её исполинское тело. Странники пожираются, если им не удается развеселить Аастериниан; некоторым представителям Общества Восприятия даже удавалось совершать длительные визиты в её королевство и возвращаться обратно. Аастериниан обожает изобретения северных дворфов, и её аватар иногда ходит среди них в облике дворфа.

Аэрдиэ Фаэния (ММ) часто посещает Альфхейм, так как её королевство граничит как с Арбореей, так и с Асгардом. Летающие процессии её орлов, соколов и других обитателей неба заполняют небеса часами, и когда им удается найти место для ночевки, то служители богини воздуха заполняют целые леса.

Ангур (ЛС), египетский бог войны, обладает небольшим королевством, которое именуется Нетафом. Нетаф находится на той же земляной глыбе, что и королевство Баст (смотрите страницу 117). Здесь можно найти только древнее оружие и снаряжение, но все магические школы усиливаются (повышаются на один уровень). Старые формы магии существуют в Нетафе, причем многие из них уже давно были забыты в оставшихся частях вселенной. Его последователи не сражаются друг с другом, подобно верующим Северного пантеона; вместо этого, они отправляются на Серую Пустошь, Бездну и другие планы для того, чтобы сражаться с силами зла. Нетаф славится своими охотничьими птицами, к числу которых относятся прирученные орлы, соколы и совы.

Хачиман и О-Куни-Нуши (ЛС) являются правителями Кениямы, королевства войны и героев. Хачиман особенно хорошо подходит этому плану, и его жестокие просители могут ответить любому Асгардианцу ударом на удар. О-Куни-Нуши является покровительницей героев и другом животных, и потому больше интересуется героическими деяниями и приключениями, чем битвами.

Шоу Син и Идун (ЛС) по очереди сторожат плод бессмертия, хотя и служат двум различным пантеонам. Шоу Син следит за персиками, принадлежащими Небесной Канцелярии, а Идун пристально наблюдает за золотыми яблоками Северян. Шоу Син скитается по королевству, когда наступает очередь Идун сторожить плоды; она же сама редко покидает свои владения, предпочитая пребывать в их пределах.

Селуна (из сеттинга Забытых Королевств) и Сома (ЛС) правят залитым лунным светом королевством, которое окружает молочное море, и именуется Вратами Луны. Ходят слухи о том, что воды, окружающие Врата, постепенно переводят

Реку Океанус через границу с Арбореей, связывая Асгард с этой планарной дорогой, но эта связь является такой же изменчивой, как и морские приливы.

Представители

Северным силам служат валькирии, девы-воины, которые собирают после каждой битвы души павших. Самыми известными из них являются Регинлиф, Скульд, Скогул, Свана, Гунн, Хельд, Гондул и Гейрскогул. К числу младших представителей относятся толпы эйнхериаров и множество берсеркеров.

Представителями Аастериниан являются великие медные и латунные вирмы, хотя она редко призывает их в Асгард.

Величайшим союзником и товарищем Баст является кошачий лорд Земель Зверей. Представители обоих богов часто объединяются для достижения схожих целей или просто для того, чтобы вместе полежать на солнышке. Представители Баст сильнее представителей кошачьего рода и включают в себя таких существ, как азуры, небесные ламмасу и сфинксы. Эти и другие крадущиеся и незаметные ужасы обрушиваются на каждого, кто наносит вред последователям Баст; даже эйнхериары страшатся перспективы быть разорванными на куски или свежеванными толпой котов Баст.

Хачиману и О-Куни-Нуши служат кенку, воинственные просители и духи воздуха. Они редко проявляются в чем-то большем, нежели жестком порыве ветра или в несущемся все с большей и большей скоростью ветерке.

Селуне и Соме служат великие оборотни и лилленди, хотя Сома так же командует легионом азур. Этих слуг редко видят за пределами королевства, и большая часть просителей Асгарда не узнает их.

Просители

Просители Асгарда представляют собой множество воинов, которые перерождаются каждое утро, независимо от того, как они были убиты в предыдущую ночь. Это делает их практически бесстрашными. Многие из наиболее воинственных бойцов становятся веремедведями или верекабанами, и добрая их половина достаточно безумна для того, чтобы с радостью принимать это. Предположительно с этим как-то связана Селуна.

Просителями Альфхейма являются эльфы, тогда как в Асгарде, Вратах Луны и Ванахейме их роль исполняют люди, а в Нидавеллире - дворфы и отдельная ветвь темных эльфов. Просителями Баст являются люди, эльфы и разумные, крылатые кошки.

Обреченные

Если я могу вырвать это из рук рубаки, то, следовательно, это мое.
-Шублик, Обреченный

Многие, если не все планары Асгарда, принадлежат к фракции Обреченных, хотя здесь можно встретить нескольких Чувствующих, Подателей Колец и Хаотов. Многие Асгардианцы так же являются членами Свободной Лиги (Независимыми).

Штаб-квартира Обреченных находится на первом слое Асгарда. Именуемая Залом Рована (по имени их фактола), или Залом Бессердечных (Подателями Колец), крепость Обреченных является исполинской цитаделью из камня и дерева, вздымающейся, подобно горе, из зарослей исполинского леса. Из крепости на Внешние Земли ведет канал, заканчивающийся возле рощи Норн. Фактол этой фракции, обитающий в Сигиле, иногда использует этот портал для путешествий туда и обратно.

Фактол Рован Дарквуд проводит большую часть своего времени в Сигиле, хотя известно, что он часто возвращается на Асгард для того, чтобы "отдохнуть" перед погружением обратно в мрачные политические интриги. (Pr/m/человек/R19/P20/Обреченный/Хаотично-Добрый). Он обычно наносит символический визит в зал Обреченных, хотя большую часть времени Дарквуд проводит в и возле Химинборга (смотрите страницу 113), где правит его бог, Хеймдалль.

Податели Колец

То, что нельзя взять, необходимо отдать.
-Кара Лесная

Хотя любой глупец рано или поздно заплатит за свою глупость, секта Подателей Колец стремится сделать Асгард чуточку безопаснее для невежественных глупцов; в отличие от безумно жаждущих битвы просителей и суровых Обреченных, они скорее встретят странника доброй улыбкой, чем боевым кличем. Скейнхейм является местом, в котором чаще всего можно встретить Подателей (смотрите страницу 121), и это хорошее место для уставшего странника, которому необходимо отдохнуть и поесть. За пределами Скейнхейма наиболее известным Подателем Колец являются странствующая бариаур Кара Лесная (Pl/f/бариаур/R6/Податель Колец/Законно-Добрая), которая большую часть времени заботится о своем стаде.

Другие столкновения

Асгард является домом бариауров, гигантов и асгардианских троллей. Стада и кланы бариауров путешествуют из зала в зал, никогда не оставаясь нигде надолго и всегда готовясь защитить себя от кровожадных просителей. Большая часть просителей Асгарда уже оставила бариауров в покое, но всегда найдется несколько безумных и жаждущих славы глупцов, которым не хватит ума понять, что бариаур не возродится на следующее утро. В результате этого бариауры привыкли сначала бить, а затем уже задавать вопросы.

Схожую опасность представляют гиганты и яростные тролли. Северные гиганты являются несколько более цивилизованными, чем их праймовые сородичи, но при этом они еще сильнее презирают низкий народец. Они так же гораздо более умело обращаются с магией, и потому глупец, желающий напасть

на гиганта, должен приготовиться отбивать и заклинания, а не только удары дубинки и огромных кулаков. Асгардианские тролли, или фензиры, абсолютно не похожи на своих праймовых родственников и предпочитают держаться поодаль от других обитателей этого плана; тем не менее, они иногда впадают в ярость, и тогда даже просители предпочитают уступать им дорогу.

Слои Асгарда

Асгард состоит из трех слоев: самого Асгарда, Муспельхейма и Нидавеллира. Все три слоя состоят из земляных глыб, горящих с одной стороны, но на Нидавеллире они находятся очень близко друг от друга.

Асгард

Асгард является первым слоем плана, названного по его имени, и уж точно наиболее известным и населенным. Это слой самых больших и самых важных королевств, заполненных дюжинами огромных залов, дымящихся полей битв и холмистых земель, сбегающих к холодным морям. По ночам небеса Асгарда заполнены земляными глыбами, пылающими горами земли, которые мерцают, подобно рекам лавы.

Альфхейм
(Королевство)

Характер. Сверкающее, залитое солнцем королевство, населенное в большинстве своем душами эльфов, которые поклонялись Фрее и Фрейру, Альфхейм кажется заполненным таким количеством радости и света, что создается впечатление, будто он висит в воздухе, и готов вот-вот оторваться от земли в случае сильного порыва ветра. Оно часто заставляет странника плакать от счастья. Но это честная земля, достаточно справедливая и радостная - хотя и не для каждого. Эльфийское гостеприимство распространяется в отношении немногих.

Дворфов и гномов не жалуют в Альфхейме, хотя Фрейр и другие Ваны относятся к ним нейтрально. Эльфы, живущие здесь, готовы пойти на все, чтобы дворфы и гномы чувствовали себя здесь нежелательными гостями.

Сила. Фрейр (ЛС). Фрейр является одним из Ванов, но он и его последователи живут вдали от них, в своем собственном королевстве. Фрейр является покровителем нейтральных эльфов, которые не хотят иметь ничего общего с Селдарин Арвандора. Его сестра, Фрейя, иногда навещает Альфхейм, но обычно это происходит только тогда, когда Фрейр ненадолго отправляется в Асгард или Ванахейм.

Описание. Земли Альфхейма являются дикими, прекрасными, и нетронутыми цивилизацией. Здешние лоси, олени и карибу являются воистину бесчисленными, как, впрочем, и ручьи, фиорды и солнечные холмы. Некоторые говорят, что Альфхейм некогда был частью Арвандора и постепенно перешел на Асгард в результате того, что его обитателей стали больше интересовать

честь и выживание. Эльфы являются дружелюбными рубаками, но, подобно Чувствующим, они не слишком беспокоятся о том, что выходит за пределы игр и радостей природы. На протяжении всего лета эльфы Альфхейма с радостью принимают гостей, награждая их подарками (чаще всего друзья эльфов получают эльфийские кольчуги, эльфийские плащи и сапоги) и с наслаждением внимают любой истории, которой готов поделиться странник. Праздники заканчиваются с великим Пиром Падающих Листьев, и после первого снега здешняя земля замирает.

Зимы Альфхейма являются очень суровыми. Поэт Чувствующих, которого звали Хуги Копьеносец однажды сказал, что зимой весь Альфхейм засыпает и был не так уж далек от истины. Эльфы возвращаются к своим кланам и домам, расположенным под холмами. Эти сверкающие подземелья закрываются от чужаков с помощью магии, и потому прогулки по зимнему Альфхейму напоминают путешествие по дому, который был покинут своими хозяевами. Странник может отправиться сюда зимой только в том случае, если ему нужно прокрутить какие-то темные делишки, но во всех остальных случаях ему просто нечего будет делать здесь.

Важные Города. Эльфийские просители живут на открытом воздухе и не имеют постоянных жилищ. Их лагеря могут находиться как на вершинах деревьев, так и на залитых солнцем лугах, и во временных праздничных залах, которые напоминают залы Асов, хотя залы Альфхейма гораздо меньше.

Фрейр и Фрейя не имеют собственных залов, подобно все тем же Асам, и хотя они правят этим королевством, эти боги по ночам спят на полях и лугах, подобно их просителям. Некоторые странники даже рассказывают о том, как ночью они набрели на спящую на лугу силу, и просто стояли возле неё, неспособные побороть своего восхищения до самого рассвета. Большая часть этих глупцов рассказывает подобные байки только для того, чтобы получить бесплатную выпивку, но в них все равно может скрываться зерно истины. И никому уж точно не повредит покупка нескольких кружек пива в обмен на долгую и крепкую дружбу.

Высокий Король и Королева Альфхейма живут в Башне Ксено, и являются единственными эльфами, которым известны все тайны этого места, которое, по слухам, было построено философом с Олимпа. Башня кажется достаточно прочным строением из серого мрамора, украшенным ухмыляющимися гаргульями, гордыми орлами и безмолвными совами. Эльфийские рубаки говорят, что в башне находится артефакт, сокровища или дети Высокого Короля и Королевы. Башня окружена рвом, через который переброшен подвесной мост. Каждый, кто попытается пересечь этот мост помимо эльфов, сможет дойти только до середины. После этого, эти странники будут проходить только половину оставшегося расстояния; сначала они будут на полпути, потом минуют 3/4, затем 7/8, потом 15/16, потом 31/32 и так далее, но в любом случае им не удастся добраться до двери. Глупцы, которые смотрят на башню, не отрываясь, становятся жертвой обмана в момент мигания, когда башня неожиданно становится дальше. Эльфы же добираются до входа всего за несколько секунд. Некоторые из Невежд целыми днями пытаются достичь башни, или даже применяют магию для того, чтобы выглядеть, подобно эльфам.

В любом случае, брат, это не срабатывает: если у странника нет эльфийской души, то он не сможет попасть в Башню.

Эльфы Асгарда каждый год собираются на два великих праздника, отмечающихся в Альфхейме. Оба празднуются в Высокой Роще в день весеннего и летнего равноденствия. Весеннее торжество, Праздник Фрейи, представляет собой праздничный танец, отмечающий возвращение плодородности и жизни земли, из которого до рассвета по двое выходят просители, и, в конце концов, роща пустеет. Праздник Фрейра, торжество сбора осеннего урожая, представляет собой огромный пир, на котором просителям предоставляется возможность продемонстрировать свои богатства, а также встретиться со старыми друзьями и завести новых до того, как дни станут короче, и наступит зима. Сама Высокая Роща описана в *Руководстве Путешественника*.

Особые Условия. Эльфы Альфхейма сияют так, если бы на них было наложено постоянное заклинание *света*, и их не может ослепить ни один источник света.

Самой великой тайной и величайшей опасностью Альфхейма является то, что здешние странники часто исчезают. Это не значит, что они укрываются под пологом невидимости. Исчезнувшие путешественники являются бедными глупцами, очарованными фэйри, дриадами, нимфами, азраи и другими лесными родичами эльфов, которые обитают в густых лесах. Они никогда не надевают на своих рабов оковы, но в определенном смысле они все же делают это - все эти существа приковывают сердца своих жертв, ослепляя их красотой данного королевства.

Лучшим способом спастись от этих существ является порождение спора между ними относительно того, кто именно поймал ту или иную жертву, после чего у странника появляется возможность сбежать во время последующих пререканий и беспорядков. Просители и другие невежественные глупцы, которые пытаются прорубить себе путь на волю, часто обнаруживают, что они дерутся со своими товарищами, животными и фамильярами, так как очарование волшебного народа покорило их разум.

Если глупец привык вызывать неприятности на своем пути, то ему лучше вооружиться ножами или огнем, так как эльфы Альфхейма являются необычайно тщеславными. Ни один изуродованный или увечный эльф не может жить со своими сородичами; беднягу отправляют в изгнание. Эльфы Альфхейма не ожидают, что странники будут обладать такими же идеальными чертами, как и они (за исключением странствующих эльфов), и потому они всеми силами стараются скрыть свое отвращение, когда уродливые, бородавчатые или раненные путешественники приходят в их королевство. Такое же впечатление производят и бороды.

Важные Неигровые Персонажи. Могучим королем и надменной королевой этого королевства являются Хельмвальд Брюхотряс (Pl/m/эльф/W(E)8/Общество Восприятия/Хаотично-Добрый) и Арнора Кормилица (Pl/f/эльфийка/R14/Обреченная/Хаотично-Нейтральная), хотя они обладают только символической властью. Высокий Король и Королева избираются каждый год

на общих собраниях: когда срок их избрания истекает, король и королева получают титулы барона и баронессы. Истинными правителями являются сотни баронов, каждый из которых возглавляет небольшой клан. Бароны являются вождями кланов Альфхейма, и их действия ограничиваются традициями и советом старейшин клана. Большая часть вождей является довольно молодой, и они способны действовать, охотиться и возглавлять набеги.

Величайшим воителем Альфхейма является Абернал Быстрый, который часто берется за безнадежные или почти проваленные миссии (Pl/m/полуэльф/ R18/Податели Колец/Хаотично-Добрый). К числу его последователей относится Светлокрыл (гигантский орел) и отряд из семи эльфов и полуэльфов. Все они называют себя Странствующими Стражами.

Странная отшельница так же обитает среди эльфов. Её небольшая, деревянная хижина расположена на вершине огромного бука и окружена целой тучей пчел летом, и птиц зимой. Птицы и звери приносят ей пищу, которая в основном состоит из ягод, насекомых, медовых сот, фруктов и орехов. Истина состоит в следующем: Скогул является изгнанной валькирией, которая видела столько сражений, что ей надоело смотреть на воронов, выклевывающих глаза погибшим воинам (Px(смотрите ниже)/f/валькирия/F20/Хаотично-Добрая). Она восстала и выступила против убийств, а затем отказалась возвращать домой души истинных воинов. Один не мог уничтожить одну из своих валькирий, так как все они были ему, как дочери. Вместо этого, он приказал выгнать её из своего королевства, и приказал не возвращаться к нему до тех пор, пока она не найдет Арнгрим, убивающий змей топор, выкованный дворфами. Скогул не раз пожалела о своей поспешности и трусости, но топор продолжает избегать её. Она является могущественной воительницей, но действует в качестве шпиона для фактолов, проводя целые дни в общении со странниками, пытаясь что-то узнать о гигантше, которую звали Бурга, и которая была последней хозяйкой Арнгрима. Некоторые говорят, что только Арнгрим способен сокрушить одного из детей Локи. Хотя она действует на свой страх и риск, Скогул все еще остается валькирией, и продолжает хранить в себе частичку божественной мощи Одина.

Услуги. Большинство эльфийских изделий является гораздо более острыми, прочными и красивыми, чем те же самые изделия, сделанные где-либо еще. Из-за этого, эльфы требуют за них двойную цену. Большая часть их оружия отличается таким высоким качеством, что оно дает положительный модификатор +1, хотя и не является магическим.

Альфхейм справедливо славится своими сухими, светлыми винами, которые ухитряются быть одновременно терпкими, и сладкими. Бутылки керваккийского красного, ледяного синего (в действительно синевато-белого вина) и бренди Огненного Камня могут стоить здесь до 200 gp. Эльфы редко продают эти напитки чужакам, и они говорят, что только эльфы способны оценить их по достоинству. Ледяное синее по слухам вызывает видения и пророческие сны у каждого, кто выпьет целую чашу этого напитка, хотя сделать это удавалось немногим.

Асгард
(Королевство)

Характер. Воины демонстрируют свою отвагу, так как героизм и смелость всегда вознаграждаются. Хитроумные загадки и бесстрашные деяния являются признаками настоящего героя. Каждый должен доказать свою доблесть в сражении, и трус может встретить только презрение со стороны своих товарищей. Конечно же, легко быть отважным, когда воин знает, что он переродится на следующий день.

Силы. Все боги Асов обитают в Асгарде, включая Одина, Эгира, Бальдра, Форсети, Фриггу, Хеймдалля, Идуна, Локи, Сиф, Тора и Тюра (ЛС). Локи часто спасал всех остальных богов, но так же часто он создавал проблемы для оставшегося пантеона, и потому он обзавелся пристанищем на Пандемониуме. Оставшаяся часть сил часто путешествует по этому королевству под чужими именами, или отправляется в Йотунхейм для того, чтобы испытать себя в битве с гигантами. Фрейр и Фрейя из Ванов так же часть года живут здесь, что является частью мирного соглашения между Ванами и Асами.

Описание. Асгард является холодным королевством, времена года которого часто отличаются крайностями. Здешняя земля окружена каменной стеной, толщина которой достигает 40 футов, а высота - 80 футов. Несколько врат ведет из Асгарда в окружающие земли.

Самая большая река Асгарда, именующаяся Ивинг, никогда не замерзает и представляет собой часть границы между Асгардом и Йотунхеймом. На самом деле, она не может замерзнуть даже в случае воздействия магии, и её воды остаются теплыми на протяжении всего года.

Озеро Амсвартнир расположено прямо за пределами Асгарда. В легендах говорится, что исполинский волк Фенрис прикован на Острове Лунгви, расположенном прямо посередине озера. Из слюны волка образуется река Вон, которая впадает в озеро. Фенрис пожирает все, до чего может дотянуться, и потому на Острове Лунгви нет ничего, за исключением грязи, помета и отвратительного запаха.

Равнина Ида – это асгардианское название исполинского поля, лежащего между местом, где Бифрост входит на план Асгард, и залом Гладсхейма. В центре равнины расположен Химинборг, великий, свободный город Асгарда.

Равнина Вигрид представляет собой огромное, зеленое поле, которое раскинулось между стенами Асгарда и самой высокой точкой Бифроста. Оракулы говорят, что последняя битва между богами, людьми, монстрами и гигантами (Рагнарок) произойдет именно в этом месте.

Види является землей высоких трав и деревьев, в пределах которой расположены конюшни и зал Видара. Это главная пустошь Асгарда, куда боги приходят ради охоты и развлечений. Здешние животные обладают воистину героическими размерами, и потому страннику, лишенному большого аппетита и острого копья лучше не соваться сюда.

Источник Урд (на Внешних Землях) является магическим источником, который начинается в земле Асгарда, а именно возле одного из главных корней Иггдрасиля. В близлежащем Зале Рована, штаб-квартире Обреченных (смотрите страницу 108) поклоняются Норнам, богиням Судьбы.

Важные Залы. В Асгарде нет городов, а только залы, построенные в многочисленных и огромных владениях богов. Залы Асов представляют собой большие и роскошные строения, золотые и серебряные особняки, которые только иногда предоставляют приют самим силам. Чаще всего, это места пиров, праздников урожая, свадеб и других празднеств планаров и просителей, которые живут в близлежащих землях. Сами залы иногда занимают несколько акров, но даже при этом праздник иногда переходит в окружающие леса и поля.

Каждый странник, обладающий парой глаз, согласится с тем, что Брейдаблик, или "Широкий Блеск", как его называют, является самым прекрасным из залов этого плана. Стандарты Бальдра так же довольно высоки: только самые прекрасные просители принимаются здесь, а все остальные вынуждены отправляться в другие залы. Хотя они столь же отважны, как и другие просители Асгарда, здешние жители все же более тщеславны.

Фенсалир является владениями Фригги, жены Одина. Это чистый и аккуратный зал, расположенный высоко в горах, как и подобает богине неба. Фригга проводит здесь не слишком много времени, и только самые верные последователи предпринимают паломничества в это место. Фенсалир отличается гораздо меньшим уклоном в насилие, чем все остальные залы.

Глитнер является залом Форсети, в котором все колонны сделаны из светлого золота, а крыша выложена серебром. Только самые богатые и благородные воины могут войти туда. Податели Колец часто появляются здесь для того, чтобы обменяться подарками с просителями.

Владения Тора и Сиф называются Трудхеймом и являются важной частью Асгарда. Трудхейм подвержен жестоким штормам, наводнениям и обвалам. Тамошний зал Тора называется Вилскирниром, хотя немногие навещают его. Этот зал представляет собой постройку из железа и дуба.

Гладсхейм одновременно является залом Одина и общим залом всех Северных богов, в результате чего невежественные праймы часто путают его со всем этим планом. Силы часто собираются здесь для проведения пиров и празднеств, или для того, чтобы принести повторные клятвы верности Одину. Просители избегают этого места, так как споры среди сил видят немногие, и еще меньше странников выживает после этого.

Валскиальф является вторым из трех залов Одина, и представляет собой истинное чудо с серебряной крышей, рунными колоннами и множеством воронов, которые сидят на балках и питаются объедками, остающимися после пиров. Хлидскиальф, его всевидящий трон, возвышается в конце зала, где его оберегают представители и множество просителей Одина.

Вальхалла, "Зал Павших", является самым важным из всех залов. Это славный зал советов Одина, где обитают духи величайших героев. Эти знатоки являются эйнхериарами, которые избраны для того, чтобы сражаться с гигантами во время Рагнарока, грядущих "сумерек богов". Вальхалла не имеет границ и здесь хватит места и пищи для нескольких сотен тысяч воинов. Крыша этого зала сделана из щитов, а здешние балки и стены состоят из копий. В этом зале 540 дверей, через которые входят и выходят эйнхериары. Река Тунд протекает возле Вальхаллы, и каждый, кто хочет пройти через главные ворота Вальхаллы, должен перейти её вброд.

Особые Условия. Асгард привлекает самых яростных просителей подобно тому, как Сигил привлекает авантюристов. Но страннику лучше приготовиться к сражению или игре слов, или он будет зарублен в первое же мгновение. Кроме того, большая часть здешних планаров принадлежит к фракции Обреченных. С ними лучше не скрещивать мечи - они спокойно убьют бедолагу, который не сможет защитить себя, и вернутся к свои кружкам.

Подобное беззаботное отношение к жизни объясняется следующим фактом: Каждый, кто героически умирает на Асгарде - даже игровой персонаж - перерождается на следующий день. Северные силы и валькирии почитают отважных воинов, и тот, кто умирает в благородном бою, пробуждается на следующее утро в Вальхалле. Тем не менее, есть два условия. Прежде всего, рубака должен умереть героически. Он не может просто пасть в сражении; воин должен прорубать себе путь через орду врагов, защищая своих товарищей и выкрикивая боевой клич даже на последнем издыхании. Он должен выбрать на поле сражения самое большое, могучее и опасное существо, и нанести ему последний удар, уже истекая кровью. Так он может заслужить вторую (или третью, или четвертую) жизнь.

Во-вторых, шанс обрести вторую жизнь является даром, но он не всегда дается страннику. Как и в случае с заклинанием *оживления мертвецов*, рубака должен сделать успешный бросок воскрешения, и в этом случае он теряет один пункт Телосложения.

С другой стороны, рубаки, которые показывают себя истинными воинами (благодаря своим деяниям в первой жизни или заслужив второй шанс) всегда с радостью принимаются в залах Асгарда, и считаются истинными героями этого плана. Если подвиг достаточно велик, чтобы скальды Асгарда пели о нем, то рубака может считать себя истинным знатоком, и высоко держать голову - во всяком случае, до следующего поражения.

Важные Неигровые Персонажи. Самыми любимыми и практически обожествляемыми личностями Асгарда являются валькирии. Эти девы-воительницы приносят сюда души просителей и наблюдают за воинами, забирая их в Вальхаллу и воскрешая каждое утро. Их лидера, Регинлиф (Px/f/валькирия/ F20/Обреченная/Хаотично-Нейтральная), почитают и боятся: если она приказывает пленить кого-то, то все просители обращаются против этого несчастного, как впрочем, и против каждого, кто осмеливается предоставить ему убежище.

Многие знатоки сделали здесь себе имя, день за днем совершенствуя свои умения и перерождаясь в том случае, если их боевые навыки подводили их. Среди эйнхериаров каждый день появляются и исчезают новые чемпионы, но некоторые из них достигли такого совершенства, что их имена известны всем и каждому. Одни из них является Гарольд-Левша (Px/m/эйнхериар/F13/Обреченный/Хаотично-Добрый) фактический лидер эйнхериаров.

И, наконец, в Асгарде живет Торвальд Баренсен, великий берсеркер, который является почетным членом Подателей Колец (Pl/m/человек/R16/Податель Колец/Хаотично-Добрый). Чаще всего он путешествует по окрестным землям в облике медведя; в отличие от истинных оборотней он может принимать этот облик тогда, когда захочет.

Услуги. Большая часть услуг доступна в Асгарде за определенную цену; починка доспехов и оружия особенно дешева и дворфы Нидавеллира иногда приходят в Асгард в качестве механиков и кузнецов эйнхериаров.

Магические компоненты здесь встречаются гораздо реже и стоят гораздо дороже, чем где-либо еще: немногочисленные жрецы и мудрые женщины могут предоставить некоторые компоненты по цене, превышающей на 50% обычные расценки, если, конечно же, страннику вообще удастся найти их. Делайте запасы.

Химинборг
(Город)

Вечная бдительность является самой почетной обязанностью.
-Аллвалди из Химинборга

Характер. Химинборг является постоянно настороженным городом, который всегда остается бдительным. Это город странников, путешественников и мигрантов. Он ориентирован в сторону Великого Кольца больше, чем оставшаяся часть Асгарда, но при этом он относится к нему с подозрением, недоверием и осторожностью. Химинборг сложно назвать холодным, но он никогда не подаст никому руки, страшась того, что она будет откушена.

Правитель. Хеймдалль (ЛС). Тем не менее, учитывая то, что Хеймдалль должен постоянно следить за Бифростом, он только называет себя правителем. Хотя Химинборг заполнен его просителями и воинами, а его имя произносится при каждом аресте, клятве или вынесении приговора, управление городом не слишком его интересует. Самым очевидным признаком его присутствия является рог Гьяллархорн, который должен возвестить наступление Рагнарока, и который висит перед входом в зал, когда Хеймдалль находится там. Барды говорят, что Гьяллархорн скрывается у основания Мирового Ясеня, когда Хеймдаллю приходится куда-то отлучиться.

Описание. Химинборг, "Утесы Неба" является массивным и прекрасным залом Хеймдалля, расположенным возле подъема на Бифрост в Асгарде. Химинборг является одним из немногих залов Асов, расположенных за пределами стен

Асгарда, и его можно назвать настоящей твердыней, стены которой покрыты пластинами из сверкающей стали. На его сторожевых башнях даже в самую отвратительную погоду находятся стражи, принадлежащие к числу жрецов Хеймдалля.

Хотя он расположен за стенами королевства северных богов, Химинборг является центром торговли и путешествий Асгарда. Все и каждый проходят через его врат для того, чтобы попасть на Основной Материальный План и сюда приходит больше Невежд, чем куда-либо еще. Плуты и обманщики часто грабят наиболее наивных странников: те, кому удается покинуть это место живыми и с полными кошельками, заслуживают уважения.

Милиция. Стены Химинборга оберегаются эйнхериарами, планарными воителями, просителями и преступниками, которые предпочли долг служения изгнанию или уплате огромных штрафов. Воины Химинборга считаются одними из лучших воителей Асгарда, так как им часто приходится защищать стены города от гигантов и других существ, которые приходят сюда по Бифросту. Милиция Химинборга постоянно патрулирует окрестности, выискивая грабителей, проводя контратаки и наблюдая за передвижениями враждебных сил поблизости от Асгарда.

Капитаном стражи является Хейнрик Иварсен, огромный человек, отличающийся оглушительным голосом и нетерпеливостью (Pl/h/F17/Обреченный/Хаотично-Нейтральный). В самых крайних случаях Иварсен и его предшественники призывали валькирий из Асгарда для защиты стен, но подобные случаи очень редки - Химинборг гордится тем, что он один способен выстоять перед всем миром.

Услуги. Если воин хорошо показал себя в битве, то он может получить в дар практически любую вещь, тогда как пьянице или трусу придется очень сильно потрудиться для того, чтобы найти хотя бы что-то. Барды воспевают подвиги бойцов в обмен на золотые кольца, рога с вином и другие дары. Хотя сами песни представляют собой долгие и нудные перечисления подвигов странника в области изничтожения монстров, поглощения спиртного и бесконечных обманов, каждому герою нужна репутация, а в Химинборге завоевать её быстрее всего можно именно с помощью бардов. Конечно же, эйнхериары ожидают, что странники, обладающие очень хорошей репутацией, будут вести себя соответственно.

Химинборг славится своими прекрасными рогами, как охотничьими, так и питейными. Вырезанные из рогов быков, баранов и бизонов, они украшаются знаками Хемйдалля и Одина. Самым искусным ремесленником города является Свен Маккирсен, бариаур, который был вынужден осесть здесь после того, как охромел в сражении (Pl/m/b/F4/Свободная Лига/Хаотично-Добрый).

Местные Новости. Дворфийский клан Доксмид основал небольшой лагерь возле западного входа в зал. Дворфы занимаются работой по металлу, продавая все, начиная ножницами и щитами, и заканчивая подковами и шлемами. Их возглавляет Торин Сильный и они являются воистину скаредными торговцами

и непревзойденными пьяницами. Их цены настолько высоки, насколько это вообще возможно.

Химинборг так же является местом, в которое приходят герои, возвращающиеся из экспедиций на Прайм, Внутренние или Нижние Планы, где странники встречаются и обмениваются пивом и байками. Сейчас по всему Химинборгу ходит сага об Арнульфе Троллерожденном, могучем плуте, который победил корнугона в Сигила и заставил его семь лет служить себе. Сам корнугон пребывает возле центральной колонны зала для всеобщего обозрения.

Бифрост
(Место)

Бифрост является творением Северных Сил и проводником их силы к и от их последователей на Прайме. Неверующие не могут взойти на него, тогда как каждый истинный последователь Северного пантеона может пройти по Бифросту в том случае, если он сможет найти его. Он связывает те места, которые нужны Хеймдаллю, так как это планарная дорога здешних сил. Невежд вокруг Бифроста больше, чем где-либо в Асгарде, так как они часто толпятся рядом с ним, раскрыв рты. Рыцари гроша приходят в Химинборг только для того, чтобы потрясти этих невинных овечек, но большая их часть достаточно быстро догадывается об этом. Некоторые Невежды даже остаются возле моста для того, чтобы обмануть тех, кто придет после них.

Описание. Бифрост, "Трепещущая Дорога", так же известен, как Радужный Мост. Он представляет собой мостик, изогнутый в форме радуги, связывающий Асгард и миры Основного Материального Плана. Бифрост способен одновременно соединяться только с одним Основным Материальным Миром, определяющимся одним из богов. Этот путь оберегается Хеймдаллем.

На Прайме Бифрост напоминает необычайно яркую радугу, состоящую из желтого, красного и голубого, которая протянулась между землей и далеким облаком, висящим высоко в небе. Основание радуги не движется по мере приближения к нему странников, но кажется, будто весь мост дрожит и трепещет на ветру, хотя в действительности он является очень надежным.

Для странника, стоящего на нем, Бифрост напоминает облако света; это напоминает пребывание в окружении сотен тысяч призм, которые искрятся и покачиваются на тихом ветру. Слепящий блеск заметно усложняет ведение сражений на Бифросте, так как увидеть здесь врага так же сложно, как и в кромешной тьме.

Особенности. Радужный Мост нельзя повредить ни с помощью магии, ни с помощью физической силы, и он блокирует действие всех магических талантов и предметов, принадлежащих путешествующим по нему странникам. К счастью, эти путешествия достаточно коротки - странники, идущие по Бифросту, обычно достигают своей цели в течение 1-6 часов. Тогда как один конец Бифроста может достигать любой из Основных Материальных сфер, другой конец всегда связан с Химинборгом, залом Хеймдалля, лежащим за пределами стен Асгарда.

Нежить и другие существа, которым вреден солнечный свет, гибнут во время путешествия по Бифросту. В сагах говорится, что в случае необходимости Хеймдалль может призвать Трепещущую Дорогу даже ночью, хотя обычно Бифрост появляется только днем.

Йотунхейм
(Королевство)

Ты хочешь эту вещь? Я готов побороться с тобой за неё.
-Скримир, огненный гигант

Характер. Земля Гигантов, страна, где живут Северные гиганты, является суровым и требовательным местом, где на всех маленьких существ охотятся большие. Грубая сила, стихийные страсти и чувство высокомерного превосходства делают Йотунхейм достаточно неприятным местом. Отвратительная погода и обитатели делают королевство гигантов одним из самых негостеприимных мест Высших Планов.

Силы. Сурт и Трюм (ЛС). Боги огня и мороза гигантов правят Йотунхеймом, хотя сюда забредают и другие божества этого народа. Сурт правит с Мирраука, тогда как Трюм скитается по горам и ледникам с бандой ярлов гигантов (правящих лордов). Его двор иногда останавливается в Утгарде.

Описание. Йотунхейм является королевством мороза и огня, вулканов и ледников, которые не слишком гостеприимны по отношению к странникам. Эта земля состоит из пустынных равнин и покрытых снегом гор. Только редкая растительность выживает здесь - низкорослые сосны, желтая омела и скрюченные кусты.

Именно в Йотунхейме находится Источник Мимира. Оберегаемая Мимиром Мудрым, вода из этого магического источника увеличивает Мудрость того, кто выпьет оттуда, на 1-4 пункта. Сам Мимир (Px/m/горный гигант/Обреченный/ Нейтральный) уступает дорогу только гигантам и представителям Северного пантеона; все остальные гибнут от его руки. Источник находится в темной расселине между двумя холмами, где один из основных корней Иггдрасиля выходит на поверхность земли.

Важные Города. Утгард является главным городом и твердыней гигантов Йотунхейма. Он очень хорошо защищен, как стенами, так и иллюзиями. Городом правит король гигантов, Утгард-Локи (смотрите ниже), который с помощью своей железной воли держит в строгом подчинении совет ярлов. Возвышение в среде гигантов является кровавым, но обычно милосердно коротким делом, включающим резню среди всех претендентов на трон, пока не останется только один. В тех немногочисленных случаях, когда в живых не остается никого, на престол восходит амбициозный гигант-прстолюдин, обычно являющийся шаманом или военачальником, и основывающий новую династию.

Мирраук является древним тронным залом гигантов, а точнее исполинским подземным городом, вырезанным в мягком, вулканическом камне. Его башни являются целыми горными пиками, а его подвалы уходят глубоко вниз, к рекам огня, которые текут под этой земляной глыбой. Трон-Череп Имира является символом власти гигантов; любой король гигантов, который коронуется не здесь, а где-то еще, никогда не будет признан в Асгарде.

Самым маленьким из важных поселений Йотунхейма является зал великого Подателя Колец гигантов, Бримира (M/m/морозный гигант/F5/Податель Колец/Хаотично-Нейтральный). Его праздничным залом является Окалнир, исключительно шумное летом место, которое практически полностью пустеет зимой, когда Бримир, по слухам, отправляется спать на своих бочках с пивом в погребе. Гиганты приходят сюда для того, чтобы сразиться друг с другом, попировать и напиться до бесчувствия, и они не любят незваных гостей, которые не делают того же, что и они. Любой глупец, которому хватит на это ума, будет здесь желанным гостем.

Особые Условия. Здесь особенно ненавидят дворфов и гномов, считая их особенно приятной добычей - гиганты Йотунхейма не любят низкорослый народ, так как молот Тора, Мьельнир (который сразил очень многих гигантов) был выкован Северными дворфами.

Клан из четырнадцати горных гигантов, именуемый Вольсинг, управляет паромной переправой через реку Ивинг между Асгардом и Йотунхеймом. Они пересекают Ивинг на рассвете, в полдень и на закате. В полнолуние они так же совершают перевозку. Их паром может выдержать тысячу людей и пять сотен пони, хотя немногие странники берут с собой лошадей. (Один из членов клана обожает конину, а тот, кто осмеливается спорить с гигантом, обычно не доживает до конца переправы).

Важные Неигровые Персонажи. Многие гиганты могут использовать магию, но никто из них не является в этом деле таким же умелым, как Утгард-Локи (M/m/горный гигант/P14/W(I)14/Обреченный/Хаотично-Нейтральный). Будучи одним из самых могучих гигантов Йотунхейма, Утгард-Локи боролся с Асам и победил с помощью своей магии.

Странствующий шаман Костчтчия проповедует доктрину лорда танар'ри среди морозных гигантов. Даже Законникам неизвестно, сколько из них уже присоединились к нему, так как все гиганты отправляются на слой Бездны, принадлежащий Костчтчию, где они становятся морозными магами. Дюжина магов недавно вернулась сюда в качестве важных фигур, которые теперь убеждают своих товарищей последовать их примеру.

Искалеченный дэв со сломанным крыльями служит шутом в столице Йотунхейма, где его держат на цепи, прикрепленной к большому столу. За многие годы своего заточения этот дэв, которого гиганты пленили много лет назад и назвали Серебряным Крылом, не произнес ни слова. Они много раз обрушивали на его крылья удары камней, пока кости не срослись под таким углом, что дэв навсегда утратил способность летать. Его грязные перья

постоянно выпадают. Некоторые говорят, что они приносят удачу, тогда как другие не соглашаются с этим.

Услуги. Гиганты готовы сделать немногое для тех, кто не является богатым и могущественным; работа для маленького народца является ниже их достоинства. Любой странник, желающий торговать с гигантами, должен сначала доказать, что он стоит их внимания, и ему лучше быть настоящим знатоком, если он хочет перебороть, победить или обогнать гиганта в каком-то соревновании. Они могут выпить рог эля, размером с целую повозку, и съесть целую сеть рыбы. Несмотря на репутацию полных глупцов, многие гиганты являются такими же хитрыми, как и рыцари гроша. Конечно же, странник, который проигрывает соревнование загадок гиганту, заслуживает большего сочувствия, чем тот, кто проигрывает соревнование по борьбе - хотя при этом первый, скорее всего, окажется более здоровым.

Если знатоку удастся превзойти в чем-то гиганта, то его всегда будут уважать в Йотунхейме, а уважение здесь влечет за собой дары, последователей и приязнь. В противном случае, путешественнику придется вести дела с дворфами, которые требуют двойную цену за все, что они привозят в Йотунхейм.

Врата Луны
(Королевство)

Характер. Врата Луны являются очень спокойным местом, во всяком случае, по сравнению с равнинами оставшихся земель Асгарда, где бушуют бесконечные битвы, хотя при этом данное королевство изменяется в соответствии со своими собственными ритмами. Здесь может царить как светлое спокойствие лунной ночи, так и воющий ужас безлунной тьмы. Приливы и отливы, свет и тьма, все аспекты луны воплощаются в этом месте.

Сила. Селуна (ЗК). Богиня луны и звезд правит здесь, хотя она разделяет свое королевство с Сомой, мужским аспектом луны (ЛЛ).

Описание. Дом Селуны, куда приходили как Локи, так и Тор, желающие сосватать богиню луны, является сияющим серебряным залом, именуемым Аргентилом. Он расположен на скалистом острове в самом центре океана света и искр, который оберегают гигантские морские змеи и кракены. Силы этого плана часто собираются здесь на пиры и праздники. Её королевство изменяется в соответствии с преображениями луны, в результате чего Врата Луны могут быть как светлой землей радости и веселья, так и темным королевством глубокой скорби и отчаяния.

Каким-то образом, море, окружающее дом Селуны, так же связано с рекой Океанусом, хотя эта связь является очень ненадежной. Лилленди обычно могут направить странника в нужную сторону, если он понравится им. В противном случае, бедолаге придется много дней блуждать среди болот.

Бесконечная Лестница является странным порталом, который появляется в серебряных залах Селуны тогда, когда наступает полнолуние и с берега поднимается туман. В историях говорится, что ступени Лестницы ведут из Врат

Луны во все города, существующие во вселенной, и расположенные на всех возможных планах, а то и во все города, которые когда-либо существовали или будут существовать, начиная городами дэвов (хотя им и не нужна Лестница) и заканчивая темными залами Диса и других муравейников Баатора. Лестница идет не только вверх или вниз, но и во всех направлениях, и сила тяготения на ней изменяется от площадки к площадке. Каждая площадка обладает своей собственной дверью, и каждая дверь, по слухам, ведет в новый город.

Некоторые говорят, что Бесконечная Лестница является лучшим средством для перемещения по Великому Кольцу, но истина состоит в следующем. Она приводит странников туда, куда они стремятся попасть, но они должны действительно стремиться добраться до этого места. Отряды странников могут путешествовать по Лестнице столько, сколько они пожелают, во всяком случае, до тех пор, пока все их члены будут стремиться в одно место.

Но важнее всего то, что путешественник, который путешествует по лестнице в одиночку, может добраться по Лестнице в город, куда стремится его сердце, хотя это возможно только единожды. Единственная проблема состоит в том, что если странник достигнет места, о котором мечтает его сердце, разве захочет он покидать его? На самом деле Лестница (как и вселенная) не дает страннику второго шанса; он может отправиться на поиски дома своей души только один раз, и если он упускает его, то несчастному уже не суждено будет достичь этого места - во всяком случае, не с помощью Лестницы.

Лестница является прекрасным методом вовлечения персонажей в различные приключения, особенно если они пытаются достичь какого-то места, в которое Мастер не желает пускать их просто так, и потому не создает прямого портала, ведущего туда из Сигила.

Важные Города. Слугами-женщинами Селуны являются шарды, магические существа, которые по слухам были созданы из огня и лунного света, взятых в равной степени. Их великий город именуется Краснодревьем и находится в топкой дельте реки с множеством скрытых и широких заливчиков. Городские здания находятся на сваях, и медленное разложение этого места заставляет его казаться менее уютным, чем он есть на самом деле. Город больше славится своими прекрасными масками и карнавалами, проводящимися каждое новолунье.

Особые Условия. Оборотни способны полностью управлять своими превращениями при свете Врат Луны, и им никогда не приходится изменять облик против своей воли. Свет, в любой своей форме оказывается слишком тусклым, чтобы наносить вред: сюда относятся такие заклинания, как *продолжительный свет, призматический луч* и *радуга*. Кроме того, восприимчивые к солнечному свету существа так же не получают каких-либо отрицательных модификаторов; даже вампиры могут беспрепятственно гулять при солнечном свете этого королевства.

Важные Неигровые Персонажи. Важным представителем лунных богов является Улена Лисица (Рх/f/лилленд/Обреченная/Хаотично-Нейтральная), подозрительная и честная стражница, которая лично допрашивает всех

странников, которые приходят в королевство. Она особенно заинтересована в том, чтобы держать подальше от этого места жестоких и жаждущих славы Асгардианцев, так как лилленди и шарды не перерождаются в качестве просителей. Ходят слухи, что в новолунье её характер становится хуже, чем в полнолунье.

Оттар Длинноногий (M/m/веремедведь/R7/Податель Колец/Хаотично-Добрый) является в некоторой степени обжорой и трусом, который пришел сюда через Столбы Луны в полнолунье, и решил больше никуда не уходить. Он обожает водить странников по королевству, показывая им кусты с ягодами, хорошие, сухие пещеры для зимней спячки и быстрые ручьи, в которых так хорошо ловить лососей. Он надеется, что подобные доказательства красоты и щедрости королевства привлекут сюда других Асгардинацев, и заставят их отказаться от их жестоких путей.

Услуги. Еда и напитки щедры в королевстве Селуны, но немногое доступно в темные времена новолунья, когда все добрые существа закрываются в своих домах и логовах, надеясь, что оборотни не найдут их. Истинными сокровищами Врат Луны являются вещи, наполовину известные из снов: замороженный лунный свет, продающий в бутылках, никогда не тающий лед, песок с берегов знаменитого плана Времени (хотя те, кто продают его, никогда не говорят, как попасть туда) и цветы, которые никогда не вянут. Покупателю следует быть бдительным.

Мерратет
(Королевство)

Характер. Потянуться, лизнуть, вылизаться, подкрасться, поохотиться. Безмолвно ждать, пока начнется игра. Втянуть ноздрями ветер. Прыжок, бег, бег, бег, смерть. Разорвать шкуру, лизнуть кровь, съесть и разгрызть кости для того, чтобы добраться до мозга. Убийство - это хорошо. Потянуться на солнышке и облизать окровавленные когти, а потом задремать и спать до следующего убийства.

Сила. Баст (ЛС). Богиня-кошка Баст и её изящная кошачья свита скитается по королевству, выискивая добычу, развлечения и приятных живых существ. Баст иногда покидает свое королевство (некоторые говорят, что она инкогнито приходит к Чувствующим), оставляя его в руках Скаллбури, огромной говорящей пантеры, которая славится тем, что прячет тела своих жертв в дворцовых туалетах, гардеробах и ладах. Горе тому глупцу, который заберет одну из смердящих тушек из того места, куда её положила Скаллбури.

Единственное воздействие, которое Баст оказывает на здешних просителей, происходит через сны. Когда Баст спит и грезит об убийствах, её сны заполняют все это королевство. Её просители с готовностью принимают их, животные не обращают на эти грезы внимания, но все странники вынуждены с ужасом наблюдать за этими снами, когда они сами погружаются в дрему в этом месте. Эти сны настолько ужасны, что они не могут отдохнуть, и ни один маг или жрец не может восстанавливать заклинания - если, конечно же, он не

воспользуется помощью охотника снов, следопыта который мешает снам Баст будить несчастных путешественников каждые полчаса.

Охотники снов обычно являются табакси, веретиграми и другими охотниками семьи кошачьих. Их можно встретить возле каждого входа в королевство, и в большинстве городов живет свой охотник, который гарантирует мирный сон его обитателей. Охотники снов делают их сны дорогими в буквальном смысле этого слова. Некоторые охотники нанимаются оберегать целые группы, путешествующие по этому королевству, но их расценки в лучшем случае можно назвать грабительскими. Большая часть охотников берет по 20 золотых в день, а то и больше.

Описание. Баст, богиня-кошка египтян, живет на дальнем берегу океана, который граничит с Ванахеймом, королевством Ванов. Она обитает в огромном акрополисе, увитом лианами, на краю раскаленной пустыни. Баст и духи, которые служат ей, обожают пиры, фестивали и маскарады, и в её залах постоянно проходят какие-то празднества. Королевство Баст время от времени выступает в качестве укрытия для различных Северных сил, включая Локи и Браги. Она говорит, что властвует над всеми котами, но эти заявления оспаривает кошачий лорд Земель Зверей. Многие из её последователей принадлежат к Обществу Восприятия, и, кажется, будто эта богиня разделяет многие из убеждений и целей данной фракции. Считается, что Мерратет и Золотой Зал Чувствующих соединяет несколько врат.

Ландшафт Мерратета является мечтой любого охотника: это земля, отличающаяся тучными животными, низкими холмами, густыми зарослями кустарников и умеренным климатом. Большая часть странников говорит, что Мерратет напоминает Земли Зверей, хотя на самом деле, здесь не так приятно.

Важные Города. В чащах Земель Котов практически нет городов, а еще меньше их в сухой саванне и пустыне. Животные собираются возле оазисов этого королевства, но просители редко собираются из страха привлечения внимания стай или отдельных охотников. Обитатели города Руммма уже поняли, что великие коты не атакуют рубак с маской на затылке, так как коты любят атаковать своих жертв сзади. Благодаря тому, что они узнали это, их поселение стало городом. Здесь идет оживленная торговля масками, и странник может купить вполне пристойный экземпляр сразу за городскими вратами у одного из тамошних бродяг всего за 1 золотую монету. В противном случае странствующие тигры сожрут любого глупца, который осмелится углубиться в заросли кустарника за городом.

Следует упомянуть еще о двух небольших селениях. Эовр является деревней небесных ламассу, которые заботятся о больных и раненных в своем собственном госпитале; они так же стремятся обратить как можно больше странников к Закону. Эовр не так-то легко произнести, и еще сложнее переварить. На каждом углу странника ожидают лекции о честности, скромности и умеренности, а здешняя еда настолько плоха, что каждый попробовавший её сразу же начинает чувствовать себя целомудренным. Большая часть обитателей Эовра является слишком мудрой, слишком умной и слишком самодовольной для большинства странников, и немногие приходят

сюда дважды без хорошей на то причины. Ламассу терпеливо выслушивают клятвы больше никогда не возвращаться в их город; они знают, что их пациенты вернутся к ним сразу же после того, как они встретятся с другим высасывающим души демоном.

Брезирис именуется городом Спящей Смерти, и его населяет раса злых верепантер. Он является полной противоположностью уверенному в своей непогрешимости Эовру: Пьяницы, которые видели этот город, не часто выживали для того, чтобы рассказать об этом. Некоторые говорят, что здесь правит ракшаса-магараджа, который убивает каждого странника. Но это может быть не более чем пустое мурлыканье завистливых языков, так как другие люди говорят, что здесь правит волшебница, поклоняющаяся Баст. Волшебница превращает каждого странника в верепантеру, и потому город растет. Глупцы, которые никогда не были здесь, с готовностью внимают рассказам о том, что вся здешняя местность вскоре перейдет на Лимбо. Большая часть Мерратианцев могла бы даже предположить, что в этом городе множество призраков, но это не так. Действительно, каждый путешественник, оказывающийся здесь, покидает город с ужасными царапинами и ранами, или вообще не возвращается оттуда, но причина этого в другом. Каким-то образом все сны этого города обратились против чужаков, и те, кому удалось вырваться отсюда живыми, говорят, что во сне их преследовали и убивали, причем эти несчастные умирали во сне за несколько мгновений до самого пробуждения. До сих пор ни одному рубаке так и не удалось раскрыть тайну Брезириса, города Спящей Смерти.

Истина состоит в следующем: В Брезирисе каждый чужестранный путешественник преследуется и убивается во сне на протяжении каждой ночи. Спустя несколько дней или недель кошмаров, странником овладевает безумие снов, приводящее к ужасающему страху перед всем вокруг. Безумие снов убеждает бедолагу в том, что весь мир обратился против него: большая часть безумцев закрывается в своих комнатах до тех пор, пока они не умирают от голода или жажды. Безумная ярость и страх заставляют безумцев атаковать каждого, кто пытается помочь им.

Только охотник снов может остановить это безумие, оберегая сны путешественников. Но даже лучшие охотники снов могут лишь временно сдержать распространение безумия, и большая часть охотников работает без особого энтузиазма. Они получают аванс у спутников несчастного, затем оставляют его безумию снов, и забирают оставшееся после гибели этого бедолаги. Но даже самые честные охотники снов не могут полностью победить сны Брезириса: Ничто не может избавить пробудившегося путешественника от ощущения преследования. Конечно же, Магараджа и его любовница-чародейка убили половину охотников снов Брезириса. Оставшимся разрешили жить в качестве преображенных шпионов, рабов и домашних любимцев, которые развлекают Магараджу и выслеживают незваных гостей.

Особые Условия. Мерратет - это не слишком хорошее место для долгих визитов, так как на странника постоянно кто-то охотится, причем это могут быть как сны, так и тигры: независимо от того, спит путешественник или бодрствует, он все равно ощущает то, что за ним кто-то следит. Королевство вызывает ощущение постоянно присутствующей скрытой опасности. Странник

постоянно должен двигаться и следить за своей спиной, что довольно сильно нервирует. Тот, кто остается в Мерратете надолго, учится хорошо платить своему охотнику снов и постоянно быть начеку.

Истина состоит в следующем: Только самые большие хищники могут не бояться засад в зарослях Мерратета и потому путешественникам лучше почаще оглядываться. Со временем рубака начинает испытывать усталость в результате постоянной настороженности, и потому его Телосложение опускается на 1 пункт в день. Это напряжение мешает понять, когда поблизости действительно оказывается какая-то опасность, и потому все броски ошарашивания делаются с отрицательным модификатором -3. Хищники обладают иммунитетом к страху, и их сны, полные охот и убийств, являются еще одним доказательством этого.

Важные Неигровые Персонажи. Тигры Полумесяца являются известной стаей бандитов-веретигров, которые действуют на окраинах Руммма. Их лидера зовут Белой Тенью (M/f/веретигр/F4/T3/Нейтральная), хотя говорят, что в последнее время она очень много времени проводит во Вратах Луны, где жажда крови нападает на неё очень редко. По дворцу Баст ходит слух, что Белая Тень случайно сожрала уже двух своих любовников, когда в пылу страсти она приняла звериный облик, и она не собирается терять третьего. Тот факт, что её третий супруг сразу же согласился на подобный переезд, только подтверждает истинность всей этой истории.

Самой старой и доброй из ламмасу Мерратета является Шинора Белая Грива (M/f/ламмасу/Законно-Добрая). Шинора говорит с каждым, кто согласен слушать её; любому глупцу, который попытается прервать Шинору, следует приготовиться к целому потоку ответов. Она обожает сладкое вино и гвоздики, и умный странник приносит ей вино до того, как она успевает открыть рот.

Величайшим охотником снов этого королевства является Мрагатеп (M/m/андросфинкс/Хаоитчно-Добрый). Он является довольно общительным для андросфинкса и в отличие от большинства своих сородичей, стремится обрести супругу-гиносфинкса. Каждый, кто сможет указать ему местонахождение сфинкса-женщины, заслужит его благодарность.

Услуги. Мерратет известен, как место, в котором можно нанять охотников снов, котов, которые охотятся на сны. Коты этого королевства выслеживают, преследуют и пожирают фрагменты снов Баст, которые тревожат странников, приходящих в это королевство. Лучшие из охотников снов даже способны выслеживать и убивать грезы, проклятья, судьбы и предсказания, помогая вернуть вещи, о которых большая часть рубак даже не догадывается. Их силы представляют собой различные вариации сил Чувства Духов и Предчувствия (смотрите *Книгу Псионика*, где это описано более подробно). Лучшими охотниками снов считаются табакси, сфинксы и племя домашних котов, которых называют Детьми Баст, и которые являются чернолапыми и черноухими животными с яркими зелеными глазами.

Несколько племен странствующих оборотней могут предоставить странникам приют, и город Руммм принимает в свои объятья тех, кто способен заплатить за

это, или обеспечить какое-то приятное развлечение. В противном случае, им придется самим заботиться о себе.

Ванахейм
(Королевство)

Характер. Боги Ванов не так сильно увлекаются насилием, как Асы, и их королевство очень хорошо отражает это. Проведи весь день в трудах, а потом добейся славы возле камина, рассказывая чудесные истории. Кровь и бедствия можно преодолеть, и победы, добытые в одиночестве, лучше разделенных с кем-то побед.

Силы. К числу Ванов относятся Фрейр, Фрейя, Уллер и Ньорд. Фрейр и Фрейя являются братом и сестрой, и принадлежат к божествам огня, страсти и плодородия. Хотя среди Ванов они считаются наиболее известными, эти боги проводят в Ванахейме не так уж много времени: любимым королевством Фрейра является Альфхейм, а Фрейя проводит половину года в Асгарде.

Описание. Раскинувшийся на берегу огромного моря, Ванахейм является землей, над которой всегда слышны крики чаек и морских птиц. Фрейр плавает здесь на своем облачном корабле во время нечастых визитов в это королевство, перемещаясь между исполинскими земляными реками. Небо Ванахейма часто скрыто облаками, даже без его облачного корабля, и лучи солнца касаются этой земли не так уж часто. Каждую ночь с моря приходят густые туманы.

Большая часть просителей собирается возле Фолкванга, на "Поле Народа". Зал Фрейи, Суссрумнир, находится возле цента Фолкванга, и два раза в год в этом месте происходят фестивали плодородии, посвященные началу и завершению земледельческих циклов.

Удалир представляет собой тисовую рощу, расположенную чуть в стороне от моря. Уллер, бог лучников, живет здесь из-за того, что лучшие луки производятся именно из тиса. Просители этого королевства обычно являются лучниками, и ведущиеся здесь сражения обязательно включают в себя целый дождь стрел, обрушивающийся на позиции противника.

Важные Города. Ноатун или "Верфь" является великим залом, построенным возле океана, где обитает бог Ванов Ньорд. Это место построено так, чтобы соответствовать огромному росту Ньорда, и размер здешней мебели достигает размеров тех предметов меблировки, которые используются в Йотунхейме. Холодный зал окружен песчаным пляжем. Внимательный странник время от времени может видеть Ньорда, рыбачащего в холодных, туманных водах у самого берега, забрасывая на мелководье огромную сеть. Каждый, кто заплывает туда на корабле или добирается до мелководья вплавь, оказывается в этой сети, после чего Ньорд отправляет его строить драккары вместе с другими последователями этого божества.

Зал Фрейи именуется Суссрумниром, и несколько духов-воителей, именуемых эйнхериарами, поселились здесь, став служителями этой богини. Суссрумнир представляет собой зал, заполненный сияющими белизной балками из бука,

которые украшены серебром, и множеством столов из твердого и девственно чистого ореха. Здешние колонны являются стволами деревьев, которые прорастают через крышу: только половина этих деревьев все еще жива, что является признаком того, что Фрейя проводит только половину своей жизни на родине.

Особые Условия. Просители Ванахейма перерождаются каждый день, как впрочем, и просители Асгарда, но многочисленные праздники и удовольствия несколько размягчили их. Немногие из них ищут славы в диких сражениях; вместо этого, они проводят непринужденные поединки, в результате чего создается впечатление, будто смертельные схватки значат для них не больше, чем обычная игра в карты. Каждый боец стремится найти себе лучшего противника; репутация здесь является всем, и нет большей обиды, чем отказ от дуэли в Ванахейме. Все просители обращаются против того, кто отказывается от честного поединка.

Дуэлянты обычно сражаются один на один, хотя в некоторых залах возможны поединки два на два, а то и командные сражения. Кроме того, Ванахейм славится соревнованиями магов, лучников и всадников, причем все это сопровождается множеством ставок и споров. Фавориты меняются каждый день, и чужак вряд ли сможет хотя бы уловить суть взаимоотношений тысяч хорошо известных воинов.

Важные Неигровые Персонажи. Сванхильда Сияющий Корабль (Pl/f/человек/F14/Обреченная/Хаотично-Добрая) является величайшим корабельным плотником Ванахейма, и многие обращаются к ней за кораблями, невзирая на её раздражительный характер. Сванхильда отказывается брать учеников, и она очень хорошо торгуется, но следует помнить о том, что не стоит спорить с человеком, который строит корабли для самих богов.

Торстен Честный является сладкоголосым скальдом, который отпил меда самого Одина и воспел многие героические подвиги северных богов (Pl/m/человек/B12/Податель Колец/Хаотично-Нейтральный). Торстен стремится хорошо проводить время и скитается по плану до тех пор, пока не добивается своей цели; у него много друзей среди Чувствующих. Несмотря на его талант, ни один из гигантов до сих пор не попытался сделать его своим домашним бардом; Торстен славится своей неприятной привычкой высмеивать собственных господ, и его насмешки часто оказываются очень злыми.

Волунд Непокорный, Копейщик из Нидавеллира (Pl/m/дворф/F10/W(E)9/Обреченный/Хаотично-Нейтральный) является величайшим из магов-кузнецов Ванахейма, но многие боятся Волунда из-за его буйного нрава. Он живет под землей возле корня Иггдрасиля на максимальном расстоянии от моря, под горой, именуемой Дымной Вершиной. Как и Сванхильда он может позволить себе потребовать любую цену.

Услуги. Немногие услуги доступны для чужаков; большую часть работы выполняют здесь друзья, соседи и члены семьи. Тем не менее, каждый, кто приходит сюда и производит хорошее впечатление на просителей, находит множество рук, готовых помочь ему с едой, домом и оружием.

Единственный постоянный магазин этого плана находится в Звездной Ночи, гостинице, которая так же выполняет функции школы бардов, винного магазина и игорного дома. Звездная Ночь располагается в ветвях исполинского клена, и хотя эти ветви накрывают её лиственным пологом, зимой свет звезд льется на лица сидящих внутри странников. Здешние очаги всегда жарко пылают, и упавшие ветви заботливо собираются в лежащем внизу лесу. Ожидается, что каждый странник принесет как минимум одну вязанку для того, чтобы подпитать пламя.

Скейнхейм
(Город)

Характер. Лучше давать, чем получать, и лучше не иметь ничего, и, следовательно, все. Круг взаимной отдачи делает сильным любое объединение людей. Тот, кто стремится к накоплению богатства и не желает ничем делиться, хуже демона, и недостоин ни уважения, ни внимания, ни верности.

Правитель. Скейнхеймом управляет фактол Подателей Колец Ингве Альтинг (Pl/m/человек/W(I)14/Податель Колец/Хаотично-Добрый). Щедрость Ингве часто приводила секту на грань полного краха, но, в конце концов, он всегда восстанавливал общие сбережения. В Скейнхейме всегда найдется одна лишняя комната, и потому странник, который ищет место у огня и крышу над головой, всегда найдет здесь желаемое.

За Троном. Каждый Податель Колец мечтает в один из дней занять место во главе Золотого Стола. Тем не менее, для этого необходимо превзойти всех остальных по затратам на великом пиру, который определит нового фактола секты. Есть трое мужчин и одна женщина, которые могут соревноваться за место Ингве на его поминках: Рагин Сын Ворона, темноволосый человек, у которого достаточно друзей, готовых помочь ему; Грим Арнегер, капитан драккара; Хаган, всадник и гонец; и Боргхильда Вальсинг, прекрасная женщина, через щедрую кухню которой в суровые зимы прошло множество семей. Податели Колец любят их всех, хотя и по разным причинам, и эти четверо не испытывают друг к другу ненависти. Тем не менее, до смерти Ингве еще очень и очень далеко.

Описание. Скейнхейм снаружи напоминает обычное поселение, которое ничем не отличается от Твердости или Химинборга. Тем не менее, внутри каждая стена отливает полированной сосной, а окна сияют золотом - они сделаны из прозрачных и покрытых всевозможными узорами кусков янтаря. Самым значительным из здешних залов является Круговой Зал, куда каждое полнолунье приносят дары фактолу и его последователям. Здесь странников представляют фактолу, и горе им, если у них нет даров, достойных владыки этого зала.

Много лет назад Скейнхейм принадлежал Обреченным, но Податели Колец каким-то образом "получили" его, после того, как они дали что-то Обреченным (или Обреченные взяли что-то у них, в зависимости от рассказчика). Как и с

большей частью других фракционных интриг, подробности этого дела остаются скрытыми от других обитателей вселенной.

Милиция. Милиция Скейнхейма очень хорошо организована, так как ей часто приходится отбивать нападения Обреченных. Каждый человек, возраст которого превышает 13 лет, обладает копьем, щитом и шлемом, и закаленные воины часто вступают в сражения в сверкающих кольчугах, сжимая в руках по топору. Хотя они щедро делятся своим богатством, эти люди так же щедры в проливании чуждой крови. Даже женщины поднимаются на городские стены, и враги страшатся их ярости, даже, несмотря на то, что они сражаются только кухонными ножами и топорами.

Услуги. Ни одна из услуг Скейнхейма ничего не стоит, если, конечно же, странник не настаивает на оплате; Торговцы хотят, чтобы путешественники оказались у них в долгу. Они настаивают на этом.

В Скейнхейме нет лавок, так как никто здесь не использует деньги. Если страннику что-то нужно, то он просит об этом, и, обычно, оставляет что-то взамен. Торговцы не ходят по магазинам; они просто обращаются к своим друзьям, и берут у них то, что им нужно.

Пища бесплатно раздается фактолом, который обязан поддерживать силы своих последователей. Создается впечатление, будто обе стороны заключили договор, согласно которому пища и дары предоставляются в обмен на верность, и хотя никто никому и ни в чем не клялся, каждый из участников этого пакта знает о том, что и кому он должен.

Местные Новости. Скейнхейм был связан с Внешними Землями, но с недавних пор этот путь стал довольно опасным; четыре стаи рататосков бежали с Мирового Ясеня для того, чтобы найти приют в Скейнхейме. То, что изгнало их с их исконных земель, должно быть воистину ужасны. Об этом говорит и то, что рататоски отказываются говорить об этом даже в самых общих чертах.

Недавно в Скейнхейме появился поджигатель, огненный жук, который уже устроил несколько маленьких пожаров. Торговцы подозревают, что среди них затесался Хамелеон или танар'ри, и потому все чужаки находятся под особым присмотром. Если поджигателя не найдут в ближайшее время, то Торговцам придется перестраивать город, так как балки в здешних домах, вспыхивают, подобно лучине, всякий раз, когда огонь добирается до них. Фактол предложил огромную сумму тому, кто найдет преступника или отправит его в книгу мертвых.

Твердость
(Город)

Лучше бороться с гигантом, чем сцепиться рогами с бариауром.
-Асгардианская поговорка

Характер. Между королевствами Асгарда и Ванахейма расположен город Твердость, где собираются независимые, изгнанные и осмеиваемые Асгарда, место, которое славится своими берсеркерами и бариаурами, место, в котором можно только жить свободным или умереть. Здешние жители всегда являются подозрительными и недоверчивыми, в результате чего их гнев часто обрушивается на тех, кто не хотел никому причинить вреда; на их плечах лежит большой груз, а в сердцах их живет непокорность. Житель Твердости будет сражаться до тех пор, пока волк старости не вгрызется в его сердце, а затем умрет в битве, стоя на кургане из тел врагов. Твердость никогда и никому не покорится.

Правитель. Твердость не признает формальных правителей, никогда не назначает их, не видя необходимости в том, чтобы кто-то возглавлял этот город, и при этом жестоко наказывает любого злодея, который пытается сделать это. Последний бедолага, пытавшийся совершить это, называл себя Магистром Сагиттариусом; его высушенные останки все еще лежат в центре города, и на них красуется табличка "Магистр Сагиттариус, Павший Тиран".

За Троном. На самом деле, один странник держит этот город под контролем, хотя он и отрицает это. Единственным высокопоставленным лицом в Твердости является рубака-бариаур, которого зовут Арвен Рамсгейт (Pl/m/бариаурF8/Обреченный/Хаотично-Добрый). Арвен пользуется определенным уважением среди своих собратьев потому, что он является Старшим Маршалом Охоты Твердости. Этот изысканный титул означает, что он каждый год организовывает забеги между молодыми бариаурами обоих полов. Неизвестно, почему это играет такую важность, но возможно это объясняется тем, что данные забеги являются единственным организованным мероприятием во всем городе.

Описание. Фактически Твердость является гигантской конюшней для бариауров, и здесь пахнет соответствующим образом, хотя считается не слишком вежливым упоминать об этом. Как только бариауры нашли место, которое находилось в безопасности от безумных воинов-просителей, здесь сразу же вырос целый город, состоящий из конюшен, амбаров, сеновалов, силосных башен, кузниц, заведений бондарей, изготовителей упряжи и ткачей, окружавших одну единственную гостиницу, с которой все и началось. Это заведение, называющееся Серебряным Сапогом, до сих пор находится в центре города, хотя теперь пределы Твердости достигли окрестных холмов.

В городе очень мало стульев: бариауры стоят на четырех ногах до тех пор, пока не упадут от переизбытка выпивки в тавернах, а во всех остальных случаях они предпочитают лежать. Двуногим предлагают те же удобства, что и четвероногим - соломенные матрасы и ведра с овсом по утрам.

В Твердости нет городской стены, вала или других защитных построек. Один раз, когда городу угрожала армия гигантов, бариауры просто собрали все свое имущество, и перенесли весь город на другой склон горы.

Милиция. Хотя в Твердости нет официальной милиции, большая часть бариауров может защитить себя. Самые молодые и самые старые в случае

нападения разбегаются по городу, поднимая тревогу. Жители Твердости не стесняются просить помощи, хотя некоторые гордые воины предпочли молча умереть, чтобы только не быть обязанными кому-либо или чему-либо.

Услуги. На Поле Продавца в Твердости, которое представляет собой постоянную смесь блошиного рынка и ярмарки, можно найти непривычно большое количество ремесленников, торговцев и лавочников. Кожа, различные виды шерсти бариауров и даже рога продаются здесь по вполне доступным ценам. Большая часть товаров довольно прочна, но это единственное, чем они могут похвастаться. Если рубаке нужно настоящее качество, то ему придется навестить ремесленников Твердости, которые живут и работают в своих домах.

Твердость так же славится своими проводниками, следопытами и дрессировщиками. Это идеальное место для набора наемников, которые практически не задают вопросов, пока хозяин платит им.

Местные Новости. В последнее время все в Твердости только и говорят о гигантах в близлежащих холмах, которые готовятся напасть на город и захватить в плен каждого, кого можно будет со временем продать, но истина состоит в следующем: Холмовые гиганты пытаются овладеть новым для них ремеслом торговли, но они не знают, как сделать это, не пугая своих покупателей. Они собрались в холмах за городом и ожидают возможности поймать кого-то, кто смог бы помочь им. Затем они собираются потребовать, чтобы их жертвы отвели их в город и научили их торговать. Единственными их товарами являются грубые клинки. Даже самые недалекие из Подателей Колец согласятся с тем, что это безнадежное дело.

Муспельхейм

Названный по имени своего самого известного королевства, Муспельхейм является землей, которую большая часть планаров и просителей отдали на откуп гигантам. Муспельхейм является Землей Огня, вторым слоем Асгарда, и полной противоположностью первому слою во многих отношениях. Здесь пылающее пламя расположено на вершинах земляных глыб, что в лучшем случае делает данный слой не слишком приятным, а в худшем - смертельным. Даже философия огненных гигантов отличается от убеждений большинства обитателей Асгарда. Это враждебная земля, которая не подходит ни человеку, ни зверю, с угрюмыми обитателями и простым, теплым элем. Здесь не слишком много просителей с первого слоя, и они предпочитают держаться тесными группами.

Земляные глыбы этого слоя висят вниз головой, и потому огонь пляшет на их вершинах. Острые вулканические камни представляют собой наиболее распространенный ландшафт; они пронзают большую часть сапог, сандаль и, в конце концов, превращают ноги путешественников в кровавые ошметки. Единственной положительной стороной во всем этом является то, что здешнее пламя практически мгновенно прижигает большую часть ран, и потому странникам не угрожает смерть от потери крови.

Муспельхейм
(Королевство)

Характер. Пламя является чистым, очищающим и бесплодным: тот, кто проходит через него, обретает силу. Слабые сгорают, нечестивые сгорают, а сильные выживают.

Сила. Суртр (ЛС). Бог огненных гигантов часто навещает Муспельхейм, и потому это королевство находится в достаточно неплохих отношениях с силами Элементального Плана Огня. Многие зрелые каналы ведут из Муспельхейма на План Огня; чаще всего используются каналы, ведущие в Храм Дымящегося Молота Суртра в Городе Меди, и Сухтех Албаррану (Сожженную Крепость), форпост на границах империи ифритов, на службу к которым часто нанимаются огненные гиганты.

Описание. Земли Муспельхейма расстилаются до гряды огненных гор, расположенных в самой высокой точке земляной глыбы. Эта горная гряда называется Хребтом Змея, так как эта земляная глыба скользит по небу, подобно Мировому Змею. Хребет стал домом для большей части кланов гигантов, и очень немногие перевалы остались свободными от их влияния. Существует множество сторожевых башен и цитаделей, защищающих ключевые места, подобные перевалам и проходам, от других гигантов. Чуть ниже высочайших пиков Хребта раскинулась земля Золотого Тумана, являющаяся одной из немногих плодородных территорий Муспельхейма. Фермеры-гиганты (если кто-то может поверить в подобную бессмыслицу) по слухам занимаются в долинах Золотого Тумана сельским хозяйством, выращивая там огненную траву, вердоббу и множество разновидностей черного, съедобного дерева. Те немногочисленные странники, которые рассказывают о том, что они видели залы и башни Хребта Змея изнутри, упоминают о том, что там находятся все богатства народа гигантов, а так же Трон Богов. Не верь им, брат.

Единственной жидкостью Муспельхейма являются воды Озера Свинца, заполненного расплавленным металлом, сияющим тусклым, серебристым светом, в котором гиганты топят своих преступников. Как гиганты определяют, кто из них является преступником, а кто - невинным, является их делом, причем делом весьма запутанным.

Шпиль Суртра представляет собой башню из темного камня, которая скорее была сотворена магами гигантов, чем их каменщиками. За Шпилем следят тихие и задумчивые женщины-гиганты, происходящие как из Муспельхейма, так и других земель. Эти женщины часто становятся объектом набегов гигантов, так как огненные гиганты предпочитают похищать своих невест силой, в результате чего этот Шпиль так же часто называется Свадебным Шпилем. Некоторые гиганты нанимают недалеких праймов, которые помогают им в и нападениях; эти глупцы обычно довольно быстро умирают, не доживая до вручения обещанных им богатств, так как гиганты всегда обвиняют своих помощников в тех случаях, когда что-то идет не так.

Важные Города. Ньярлок является единственным городом Муспельхейма, представляющим собой небольшое поселение, состоящее из гигантских хижин и рек лавы. Этим городом правит Свалинг-Офен Честный, тщеславный огненный гигант, закаленный борьбой за власть (M/m/огненный гигант/ P7/Законно-Злой). Бородатое лицо Свалинг-Офена излучает коварство; жадность заменила жажду крови в его сердце. Основными товарами, изготовляющими в Ньярлоке, являются обсидиановые драгоценности, производящиеся из определенной разновидности вулканического аквамарина, который встречается только здесь, и каменные плуги, которые очень ценят гиганты Йотунхейма. Тем не менее, чаще всего гиганты просто нападают на Асгард, Ванахейм или Альфхейм в поисках того, что им нужно, вместо того, чтобы заниматься долгой работой, торговлей, и последующей покупкой того, что им требуется.

Особые Условия. Странники получают такой же огненный урон, как и в том случае, когда они оказываются на Элементальном Плане Огня, хотя воздух в Муспельхейме пригоден для дыхания. Огни Муспельхейма обладают множеством цветов, зависящих от их потенциальной опасности и фактической температуры. Черный огонь является довольно умеренным, и наносит всего 1d6 единиц урона в раунд неподготовленному страннику. Красные, оранжевые и желтые огни являются наиболее распространенными, и наносят 2d6 единиц урона в раунд. Синие и пурпурные огни наносят 3d6 единиц урона в течение каждого раунда, и немногочисленные зеленые огни наносят 4d6 единиц вреда, хотя при этом они закаляют кожу странника настолько, что в случае пребывания среди них на протяжении десяти раундов, его природный Класс Защиты улучшается на один пункт. Белое пламя наносит 7d6 единиц урона в раунд, и ослепляет существо, у которого нет защиты от его ослепительного сияния (например, заклинания *тьмы* или равного ему по силе).

Воздействие пламени не всегда оказывается негативным. Оружие, наделенное свойствами *ранения* или *остроты*, не действует здесь: наносимые раны прижигаются сразу же после их нанесения, и потому магия этих предметов вооружения оказывается бесполезной. Здесь так же не действуют палочки мороза.

Заклинания, создающие любое количество воды, действуют, подобно комбинации заклинаний *огненного шара* и *крика*, в результате чего происходит оглушительный взрыв пара в радиусе 10 футов на уровень заклинания. Шум слышен за много миль, и часто привлекает внимание стай адских гончих или патрулей огненных гигантов.

Важные Неигровые Персонажи. Огненные гиганты являются единственной Северной расой, которая интересуется этой пылающей землей, и потому они являются неоспоримыми владыками Муспельхейма. Странники могут достичь этого королевства через межпланарные коридоры или определенные вулканические регионы Асгарда.

Безумный Ингмар является сумасшедшим морозным гигантом, который считается себя огненным. Он так же убежден в том, что весь Муспельхейм является открытой книгой магических секретов, и он надеется обрести знания

огненных гигантов, вглядываясь в пламя, в котором пляшут тайны. Ингмар носит *кольцо сопротивления огню*, которое помогает ему чувствовать себя здесь более или менее комфортно, и прекрасный плащ, сделанный из шкуры белого медведя (M/m/морозный гигант/Хаотично-Злой). Его везде сопровождает старый и верный волк, которого зовут Красноносый. Этот волк является очень упорным, подозрительным и внимательным. Он стал слишком стар для того, чтобы выть, и он грустит, когда слышит волчий вой вдали. Все остальное время, он следит за возможными опасностями для своего мастера - без Красноносого Ингмар погиб бы еще много лет назад.

Кузницы Суртра являются самым большим, громким и важным кузнечным центром Муспельхейма. Кузницы воистину огромны, и размеры здешних мехов достигают размеров таверн, наковальни Кузниц больше повозок, и целые леса превращаются в уголь, необходимый для поддержания здешних огней. Все представители расы гигантов приходят сюда за оружием и доспехами. Мастер Кузниц Литейной Бороды Суртра следит за множеством рабов, большая часть которых была захвачена во время нападений на Асгард, Нидавеллир или Арборею. Его зовут Гламмадом Шумным (M/m/огненный гигант/Свободная Лига/Законно-Злой) и его задача была бы невыполнимой для любого другого существа. Для того чтобы выполнять свою работу, Гламмад правит Кузницами железной рукой, обучая новых рабов покорности с помощью комбинации огня, сломанных костей и *колец регенерации*. Непокорные рабы быстро учатся повиноваться ему или умирают.

Услуги. Не считая дешевой кремации, Муспельхейму вряд ли есть что предложить странникам. Здесь добывается первосортный обсидиан, здешние огни иногда оказываются полезными для некоторых магов и кузнецов, но большая часть Муспельхейма заброшена, так как здесь очень немного жил подходящих металлов, мало пахотных земель и еще меньше развлечений. Несмотря на это, гигантам как-то удается выживать здесь, выковывая оружие для Рагнарока, нападая на своих соседей и ожидая наступления Фимбулвинтера и предсказанного дня, в который они атакуют стены Асгарда. Они ждут этого уже очень долго, и им некуда спешить. Даже самые кровожадные воители Асгарда предпочитают оставить их наедине с их пылающими камнями.

Нидавеллир

Название третьего слоя Асгарда, именующегося Нидавеллиром, означает "Темный Дом". Два величественных и противоборствующих королевства разделяют его территорию: Нидавеллир и Сварталфхейм. Хотя ни одно из этих королевств не является злым, их различия и долговременная вражда приводят к частым столкновениям и схваткам. Странник мог бы решить, что на бесконечном плане нет места подземным войнам. Вскоре он узнал бы, как он ошибался.

Нидавеллир
(Королевство)

Если ты не являешься молотом, то некоторые глупцы могут решить, что ты являешься наковальней.

-Винндальф, Асгардианский дворф

Характер. Работа делает странника богатым, а деньги делают его свободным. Трудись, береги и накапливай все, что можно; трудные времена уже ждут тебя за углом.

Сила. Единственной силой, которая по слухам приходит в Нидавеллир, является Муамман Дуатал, младшая сила дворфов (ММ). Муамман не правит дворфами Асгарда, а, скорее, присматривает за ними. Некоторые безумцы говорят, что истинным божеством этого места является Слепой Нод, Северный бог кузнечного дела, который был изгнан из Асгарда из-за того, что Норны предвидели, что он обречен убить Бальдра копьем из омелы.

Описание. Нидавеллир представляет собой глубокое, подземное королевство Северных дворфов и гномов, царство пылающих горнов, звенящих наковален и постоянного стремления к совершенству в области кузнечного дела, рун и колдовства. Здешние залы гудят от дворфийских песен и ритмичных напевов гномов. Хотя они считаются соперниками, обе эти расы в данный момент заключили союз в войне с обитателями Сварталфхейма.

Дворфы и гномы Нидавеллира напоминают своих сородичей из праймовых сфер, но они обладают сверхъестественными талантами. Они являются воистину суровыми воинами, подобно другим своим сородичам, но Северные дворфы так же являются умелыми магами, способными достигать 16-ого уровня. Они принадлежат к двум основным расам, которые именуются народом Дьюрина и Модсонгора. Эти расы в основном отличают тем, какие именно разновидности магических предметов они создают, и кому они их передают после этого. Народ Дьюрина создает магическое оружие и продает его Асам, морозным гигантам или кому-то другому, у кого хватает денег на это. Модсонгор создают различные магические предметы и дают их только Асам.

Северные дворфы являются жадными, суровыми и материалистичными, и при этом обычно не говорят о чем-то, что выходит за пределы заработка денег, потери денег, отмщения врагам или создания нового оружия или инструментов. Они часто скрывают свое богатство и жаждут богатств других. Они нейтрально относятся к странникам, хотя они быстро наказывают любого, кто практикует нечестные сделки, обычно хороня их заживо.

Важные Города. Кузницы и горны Нидавеллира никогда не смолкают, и величайшие из здешних промышленных предприятий находятся в Прахоносце, Великих Мехах, Хоре Звенящих Наковален. Прахоносец полностью соответствует своему имени; здешние улицы затянуты дымом и завалены золой, все покрыто сажей, и даже супы и эль часто заполнены углями, которые плавают на их поверхности - дворфы говорят, что это очень полезно для пищеварения.

Величайшим из здешних рудников является Веркелхейм, где Асгардианские дворфы добывают большую часть своего мифрила, который необходим им для кузниц Прахоносца. Дворфы спят в вырытых ими шахтах, и покидают области, которые они уже выработали, в результате чего обширные части Веркелхейма

заброшены или используются только в качестве подземных дорог, ведущих к чему-то более интересному.

Заброшенные, гулкие залы иногда заполнены водой, иногда находятся на грани обвала, а иногда заполнены отравленными или взрывоопасными газами, но главной их опасностью является то, что здесь всегда много кобольдов, темных эльфов и дерро. Для того чтобы уменьшить количество незваных гостей, Асгардианские дворфы ежегодно проводят зачистки пещер. Зачистки считаются прекрасной возможностью для молодых дворфов, которые могут проявить себя и проверить новое оружие, доспехи и магию. Асгардианцы никогда не сражаются впустую; даже кровь их врагов используется для полезных целей.

Особые Условия. Температуры Нидавеллира удивительно варьируются, особенно для места, которое практически полностью состоит из камня. Дворфы и другой маленький народец, говорят, что они могут объяснить температурные изменения жаром своих кузниц. Так как здешние огни никогда не гасли, они всегда были самыми жаркими частями Нидавеллира, постепенно нагревая окружающий камень, что продолжалось целыми веками. Здешним жителям нет никакого смысла врать и потому это действительно может быть так.

Нидавеллир является землей без света, где странника может спасти исключительно инфравидение. Все остальные источники света затемняются магией этого королевства. Некоторые мудрецы Внешних Земель говорят, что в этом проявляется вселенское равновесие, что Нидавеллир и Сварталфхейм являются "ослепительно противоположными в позитивном/негативном отношениях, из-за их замкнутых стихийных состояний". Глупец может верить в это, если он считает, что это поможет ему, но на самом деле истина скрыта тьмой, и ни один мудрец не может развеять её.

Важные Неигровые Персонажи. Альберих Укротитель Огня правит дворфами Нидавеллира уже семь веков (Pl/m/дворф/W14/T25/Обреченный/Хаотично-Нейтральный). Альберих является суровым правителем, который всегда внимательно следит за своими богатствами, подозрительно относится к незнакомцам и любит заключать сделки, условиям которых он не собирается следовать. Каким-то образом ему удается удерживать своих суровых, полубезумных, враждующих подданных от того, чтобы те не убивали друг друга, а обрушивали свой гнев на других противников. Он смог бы много добиться в Сигиле.

Аудумла Убийца Гигантов (Pl/f/дворф/P14/Свободная Лига/Хаотично-Добрая) является жрицей Храма Трех Золотых Колоколов, величайшего храма Думатойна в этом королевстве. Её успокаивающие слова сохранили многих глупцов от встречи с их гибелью, и к её мудрости часто обращается в поисках совета Альберих, и другие известные обитатели королевства. Хотя она достаточно осмотрительна, Аудума является воистину неутомимой в сражении. Лучше не становиться у неё на пути.

Беглемир Огненноглазый (Pl/m/дворф/F8/Свободная Лига/Хаотично-Нейтральный) является самым фанатичным из всех грабителей, которые еженедельно пересекают границы Сварталфхейма. Его отряд называют

Ледорожденными, так как по слухам в их жилах течет именно лед. Воин может думать о них все, что угодно (это не играет для них никакой роли), но при этом он не может поспорить с успешностью их действий. Все Ледорожденные являются богатыми, умелыми, высокомерными и эгоистичными. Умные мироходцы предпочитают избегать их.

Услуги. Благодаря тому, что Северные дворфы являются магами, они создают магические предметы и очень часто сами используют их. Они берут в руки непригодные для них предметы только тогда, когда им требуется доставить их какому-то высокопоставленному лицу. Они работают только на тех, кто может заплатить им действительно много золота и драгоценностей; оставшаяся часть их изделий используется в войне против Сварталфхейма. Народ Дьюрина работает на планаров, фактолов или представителей и им все равно, кто платит им. Минимальная стоимость любого из их изделий равняется 10,000 gp и многие вещи стоят гораздо, гораздо больше.

Сварталфхейм
(Королевство)

Характер. Предпочитая тьму свету и туннели густым лесам, Сварталфхейм является землей тайн. Здешние эльфы не разделяют свои радости и печали с теми, кто обитает за границами королевства и каждая пещера кажется наполненной своими собственными загадками. Хотя обитателей Сварталфхейма часто и незаслуженно обвиняют в темных и жестоких деяниях, их дух никогда не слабеет, ибо здешние просители знают то, что кажется бессмысленным и незначительным другим.

Сила. Полностью соответствуя любви к тайнам и загадкам, которой отличается это королевство, силы Сварталфхейма неведомы никому, и только то, что здесь живет Эйлистраи, Темная Дева, богиня добрых дроу, известно наверняка (смотрите *Дроу Подземья* 9326). Говорят, что её музыка вплетена в каждую частичку этого королевства. Другие говорят, что Эреван Илисэре использует это королевство для отдыха от удушающего добра Арбореи, или что даже Локи правит здесь, скрываясь под магической маской. Те, кому известна истина, не рассказывают о ней, а те, кто рассказывают, не знают этой истины.

Описание. Дворфы верят, что Земля Темных Эльфов является королевством, связанным с Преисподней Паутины Демонов Лолс в Бездне, и с подземными владениям дроу на Основном Материальном Плане, полностью созревшими каналами. Здешние обитатели являются хаотичными, непредсказуемыми и полностью безжалостными в сражениях с дворфами и гномами. По слухам части Сварталфхейма постоянно пересекают границы с Пандемониумом и даже иногда оказываются в Бездне.

На самом деле, темные эльфы не так уж плохи. Они правят туннелями, расположенными возле поверхности, и часто охотятся здесь, но на самом деле они любят одиночество, как, впрочем, и другие обитатели Асгарда.

Туннели Сварталфхейма являются довольно теплыми, так как их обогревают серные источники и подземные гейзеры. Даже некоторых из здешних рек

можно назвать довольно горячими, и их кипящие воды мчатся через каменные коридоры, излучая клубящийся пар. Камень Сварталфхейма испускает серебряный свет, а благодаря туманам и теплу падение каждой капли в подводное озеро сопровождается чистым звоном.

Большая часть Сварталфхейма является очень яркой и заполненной сиянием, которое при этом является таким же обманчивым, как одежды куртизанки. Дикие регионы королевства заполнены подземными лесами странных деревьев, которым нужно не солнце, а только земное тепло. Лучшие пещеры Сварталфхейма вырезаны из чистого кварца или украшены сияющим пиритом и слюдой, которые являются бесполезными для истинного ювелира, но при этом испускают то самое сияние, которое так любят темные эльфы. Подобно самим эльфам, это королевство является скорее царством видимости, чем реальности. Не покупайте у темных эльфов драгоценные камни: они могут не стремиться обмануть своих покупателей, но при этом среди их рубинов может оказаться необычно много поддельных камней.

Важные Города. Обитатели Сварталфхейма разбросаны по множеству пещер и маленьких поселений, а двумя столицами этого королевства являются города Доккар и Иггвирд. Иггвирд и Доккар являются центрами религии и торговли соответственно, и Доккар является гораздо большим, чем другой город.

Доккар представляет собой кипящий центр мер и весов, ярких лент и надушенных одежд, тысяч носильщиков и узких улочек. Как ни странно, но никто из торговцев никогда не торгуется: Они пристально осматривают своих покупателей, определяют цену, а затем называют её. Они никогда не изменяют назначенную цену, независимо от того, торгуется ли с ними принц или нищий. Темные эльфы говорят, что это помогает им сохранить время, но странники обычно покидают это королевство с ощущением, что обязательно должен существовать какой-то тайный ритуал, позволяющий поторговаться даже с одним из здешних эльфов. После постоянных столкновений, толчков и ушибов странник попадает в многолюдные коридоры, заполненные танцами и песнями, с чувством облегчения; после Доккара даже Сигил покажется просторным.

Иггвирд, Город Предков, пуст по сравнению с Доккаром, или, по крайней мере, пуст по меркам живых существ. Здесь находятся храмы, посвященные любому эльфийскому богу, герою, барду и святому. Темные эльфы совершают паломничества в Иггвирд для того, чтобы заручиться помощью духов своих предков перед каким-либо великим деянием, так как в стенах города каждый эльф может поговорить с эльфийскими мертвыми. Именно потому все темные эльфы стремятся умереть в Иггвирде, если им не удается погибнуть в сражении. Подобное доступно не всем, но все те несчастные, которые умирают за пределами города, в конце концов, переносятся в клановые склепы Иггвирда для погребения, и потому им все же удается поговорить со своими детьми и внуками. Каждый из эльфийских склепов оберегается одним юным стражем, хотя истинные стражи этих мест остаются скрытыми во тьме.

Неуспокоенные духи-стражи эльфов, которые погибли за пределами города, и те эльфы, тела которых так и не были доставлены сюда, позволяют пройти благочестивым темным эльфам, но они становятся на пути у всех не-эльфов,

которые пытаются проникнуть в город. Баньши, призраки и другая спектральная нежить не разрешают пройти через врата никому из тех, кто не принадлежит к эльфийской расе, и сразу же атакуют тех, кто пытается сделать это силой.

Великие врата, ведущие к Нижним Планам, именуемые Вратами Лосиных Псов, оберегаются Лейфом и Олавом Перссонами (Px/m/дроу/F12/W9/Нейтральные, оба), братьями по оружию и по магии. Оба носят шлемы, выполненные в виде крылатых голов монстров, и обладают посохами из железного дерева, выступающими в качестве *посохов магов*. Они должны вставать на пути у всего, что пытается проникнуть сюда снизу, и потому они обращают не слишком много внимания на тех, кто пытается спуститься туда. Они позволяют большинству отважных воинов беспрепятственно пройти через врата, но при этом помогают действительно невежественным странникам, обеспечивая их полезным снаряжением или советом.

Особые Условия. Сварталфхейм является королевством серебряного света, который несколько темнее сияния Альфхейма, но которого вполне хватает для освещения туннелей и пещер. Но величие этого места заключается не только в его сиянии. Все туннели и пещеры королевства делают звуки прекраснее, а отзвуки - громче, в результате чего даже звенящие удары шахтеров звучат подобно соблазнительным песням гарпий.

Благодаря магической акустике Сварталфхейма все способности бардов действуют на 3 уровня выше (включая заклинательные способности, хотя бард не может запоминать дополнительные заклинания только благодаря пребыванию на Сварталфхейме). Все странники - включая даже квакающих слаадов - могут достаточно сносно петь в пределах этого королевства. Возможно, это объясняется туннельной акустикой, так как данная особенность исчезает сразу же после того, как путешественник покидает Сварталфхейм. Некоторые странники не понимают, что они утратили свои золотые голоса и часто не перестают петь даже после выхода за пределы королевства, если, конечно же, не объяснить им этого с помощью силы.

Важные Неигровые Персонажи. Правителями Доккара и Иггвирда являются Генерал Ян Торинсен (Pl/m/дроу/F12/T16/Хаотично-Нейтральный) и его супруга, Дагмаэр Ателинг, Женщина-без-Тени (Pl/f/дроу/P14/Свободная Лига/Хаотично-Добрая). Яна уважают, но не любят; он следит за судами, организацией фестивалей и процессом обретения дворянского звания. Дагмаэр любит вся её паства, так как для них она представляет ясный пример воплощения всех лучших черт настоящего темного эльфа. Дагмаэр является умелой музыкантшей, сказительницей и страстной жрицей.

Ведьмой-госпожой Иггвирда является Ингрид Лиансдотир, Хранительница Загадок и Вирд (Px/f/дроу/W17/Знак Единого/Хаотично-Добрая). Её проклятья являются могущественными, а песни способны растопить самое холодное сердце. Она довольно замкнута, с любовью заботясь о своем пустом городе и игнорируя большую часть просьб относительно предоставления аудиенции.

Маджаренна, Танцующая Принцесса, является величайшим противником дворфов этого королевства (Pl/f/дроу/P18/Свободная Лига/Хаотично-Добрая). Хотя говорят, что она никогда не убивает своих противников, вызывающие кражи, проделки и оскорбления Маджаренны способны привести в ярость любого упрямого дворфа. Маджаренна является гибким и остроумным знатоком, и при этом наслаждается стычками и столкновениями, особенно в тех случаях, когда её скорость заставляет Асгардианских дворфов выглядеть неуклюжими глупцами.

Услуги. Каким-то образом Сварталфхейму удается добиться изобилия благодаря одному только камню, теплу и воде. Он славится своим грибным вином, резьбой по железному дереву и, больше всего, своими изящными, ограненными драгоценностями, многие из которых зачарованы для того, чтобы сиять, искриться или защищать своих хозяев от ядов или мечей.

Барды Сварталфхейма поют не так уж много песен о величии смерти в сражении. Они больше воспевают радости и наслаждения одного мгновения. За небольшую плату они согласны воспеть нечто близкое и дорого сердцу странника: любимую, его прошлые деяния, черты лица воина или что-то еще, что он пожелает. В любом случае это лучше, чем их постоянные песни о танцах, радостях песни, истинной любви и победоносной природе Сварталфхейма. Это настолько приедается, что странник вскоре начинает жалеть о честной угрюмости Сигила.

Ткачи Сварталфхейма являются лучшими в Асгарде; их ткань отличается яркими цветами, она мягкая и теплая, и при этом её очень трудно проколоть или разрубить. Маги говорят, что лучшие образчики здешних тканей идеально подходят для изготовления магических плащей, шляп и других предметов. Ткачи продают свои товары гномам и другим представителям низкорослых народов. Они говорят, что научились своему искусству у Норн, которые сплетают нити жизни и судеб, но только Невежды могут поверить им.